W numarze instrukcja do gry ACTUA SOCCER 3

CD-ACTION
Nr 03/2000 (26)
Marzec
2000
SSN: 1429-964X
NDEX: 343102

www.silvershark.com.pl

Action PLUS®

PC PSX N64 * TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,90 zł

Instrukcja:

Actua Soccer 3

SEPTERRA CORE™
LEGACY OF THE CREATOR

Poradniki:

Faraon

Tipsy

Budka Suflera

Solucje:

Age of Empires II

Codename Eagle

Half-life: Opposing Force

Septerra Core

Tomb Raider IV cz. 2

Wheel of Time

© 1999 Monolith Productions, Inc. All rights reserved.

Silver Shark
ISSN 1429-964X
03
9 771429 964006

W marcu jak po feriach

Niestety, tak to już na tym świecie jest, że dobre rzeczy szybko się kończą... Ale nie ma co rozpaczać, bo choć siedzenie w szkole do najprzyjemniejszych form spędzania wolnego czasu raczej nie należy, to jednak jest ona w życiu konieczna. A poza tym wpływa przecież całkiem nieźle na chęć zagrania po powrocie do domciu, nieprawdaż? A skoro już przy grach jesteśmy (ciekawe tylko po co to całe wstępne kręcenie? - Naczelny), to jak co miesiąc przygotowaliśmy dla was pokaźny zestaw podpowiedzi. Zgodnie z obietnicą rozpoczynającego dodatkowe misje do Half-life'a, później leci Codename Eagle, Septerra Core (którego nota bene wielu nazywa naśladowcą serii Final Fantasy - czy tak jest w istocie pomoże się Wam dowiedzieć już następny numer Plusa i solucja do Final Fantasy VIII), Wheel of Time, Age of Empires II, druga i ostatnia część Tomb Raidera IV oraz poradnik do Faraona.

Niestety, jak zapewne zauważyliście, mimo najszczerszych chęci nie udało się nam zamieścić poradnika do Unreal Tornamenta. Osoby, które się tego podjęły, zawaliły niestety sprawę i ten niewątpliwie niezwykle interesujący tytuł musi jeszcze trochę na swoje wejście na łamy poczekać... Najprawdopodobniej do następnego numeru, ale by nie zapeszyć, oficjalnie w zapowiedziach uwzględniony nie został.

To jednak jedyna taka wiadomość - reszta Plusa jest w kondycji jak najlepszej. Zresztą co ja tu będę zachwalał - najlepiej przekonajcie się o tym własnoocznie!

Naczelny

PS. Tak gwoli ścisłości - Naczelny jest jeden, ale czasami miewa rozdwojenie...
PS2. ... chyba jaźni w łaźni (Tim)

Zawartość numeru

PEŁNA WERSJA
GRY
CD Action
03/2000

Instrukcja:

Actua Soccer 3 03-04

Solucje:

Half-life: Opposing Forces 05-15
Codename Eagle 16-23
Septerra Core 24-29
Wheel of Time 30-37
Age of Empires II 38-49
Tomb Raider IV cz. 2 50-56

Poradniki:

Faraon 57-59

Hacker:

Budka Suflera 60
Tipsy 62-63

W następnym numerze:

Za miesiąc w Action Plusie między innymi solucje do wspaniałych erpegów **Planescape: Torment** i **Final Fantasy VIII** oraz opisy przejścia do **SWAT 3**, **Mortyra** i **Raymana 2**. Plus oczywiście standardowa dawka działów stałych - łącznie z gościnnym występem prowadzonego przez Draco **Save Game Show**, który dzięki Waszej pomocy jest niemal pewny, że dane mu strony wypełni!

Action PLUS®
e-mail: aplus@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl
Numer 26
Marzec 2000

REDAKCJA
Aleksander Olszewski
redaktor naczelny

ZESPÓŁ REDAKCYJNY
Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY
Artur Okoń

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY
Beata Haratym
Janusz Oziom
Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn

WYDAWCA
Silver Shark sp. z o.o.
51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61

tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: aplus@silvershark.com.pl

BIURO OBSŁUGI KLIENTA
tel. (0 71) 3412083

DZIAŁ ZAMÓWIEŃ I PRENUMERATY
pon 9⁰⁰ - 15⁰⁰, pozostałe 9⁰⁰ - 11⁰⁰
tel. (071) 343 70 71 w. 337, 338

REKLAMA
Jacek Bzdun
tel. 0603 075 889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

Scan Vangis 2012 for
www.retroreaders.makii.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Druk:
Poligrafia S. A. Kielce

actua SOCCER 3

producent: Gremlin Interactive
platforma: PC

W piłkę nożną potrafi chyba grać każdy chłopiec w naszym kraju. Chociaż od wielu lat nasza reprezentacja gra na poziomie drużyn podwórkowych, a w lidze bardziej poluje się na kości rywali niż strzela bramki, to jednak właśnie piłka kopana pozostaje sportem numer jeden w Polsce.

Instalacja gry pod Windows 95/98

1. Włóż krążek z Actua Soccer 3 do stacji CD-ROM.
2. Program instalacyjny automatycznie się uruchomi. Jeżeli stanie się inaczej, to dwukrotnie kliknij na ikonie Mój Komputer, a następnie dwukrotnie na ikonie CD-ROM. W otwartym właśnie oknie wybierz plik Setup.exe i po jego uruchomieniu rozpocznie się instalacja.
3. Do wyboru będziesz miał trzy typy instalacji: COMPACT (podczas gry większość danych jest dogrywana z krążka), TYPICAL (na twardym dysku zostaje zainstalowana optymalna ilość plików) oraz MAXIMUM (prawie wszystkie pliki zostają przegrane na dysk twardy). Obok typów instalacji zostaje wyświetlona informacja o ilości potrzebnego miejsca na dysku twardym. Po wybraniu typu instalacji, kliknij następnie na napisie NEXT, aby kontynuować instalację.
4. Teraz wybierz dysk twardy, na którym ma być zainstalowana gra oraz ścieżkę. Jeżeli chcesz wybrać inny dysk niż proponowany, naciśnij przycisk BROWSE. Możesz teraz wybrać bądź wpisać odpowiedni dysk oraz ścieżkę. Przyciśnij ikonę OK, a potem NEXT, aby zatwierdzić wybrany dysk i ścieżkę.
5. Program automatycznie wykryje zainstalowany Direct X. Aby zagrać w Actua Soccer 3 wymagany jest Direct X 6.0 lub wyższy. Jeżeli posiadasz zainstalowany Direct X niższy niż 6.0, to zainstaluj wersję 6.0. Jeżeli zaś posiadasz wersję 6.0 lub wyższą, omiń instalację Direct X.
6. Na zakończenie instalacji, program zainstaluje sterowniki Indeo i instalacja się zakończy.

Uruchomienie gry pod Windows 95/98

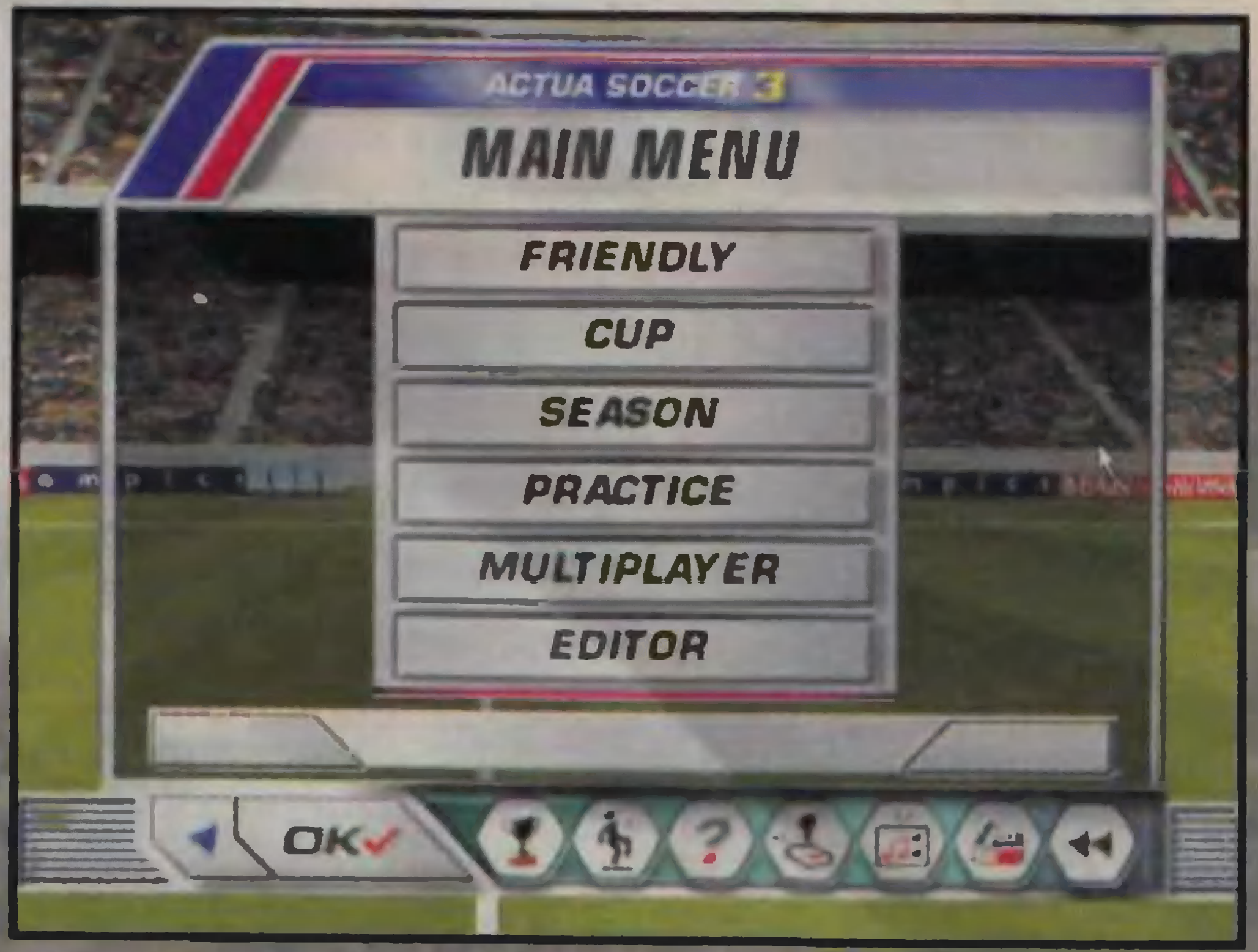
GOAL
CASIRAGHI

Grę możesz uruchomić wprost z ikony Actua Soccer 3, umieszczonej na pulpicie lub poprzez kliknięcie na przycisku START na pasku zadań, wybierz polecenie PROGRAMY, a następnie GREMLIN INTERACTIVE/ACTUA SOCCER 3. W tym menu wybierz ikonę Actua Soccer 3.

Odinstalowanie gry pod Windows 95/98
Wybierz opcję UNISTALL z menu Actua Soccer 3 albo wybierz w panelu sterowania dodaj/usuń programy i opcję Actua Soccer 3.

Menu

Kiedy gra się załaduje, ujrzysz menu. Używając kursora myszki, możesz wybrać którąś z siedmiu opcji:



1. Mecz towarzyski (FRIENDLY)
2. Puchar (CUP)
3. Sezon (SEASON)
4. Trening (PRACTICE)
5. Gra wieloosobowa (MULTIPLAYER)
6. Edytor (EDITOR)
7. Opcje i ustawienia (OPTIONS & SETTINGS)

Mecz towarzyski

Jest on rozgrywany pomiędzy dwoma drużynami. Zespoły możesz wybrać z bazy danych, obejmującej drużyny z całego świata. Jeden zespół musi być sterowany przez człowieka (HUMAN), a drugi przez komputer (CPU).

Kiedy już wybierzesz zespoły, kliknij ikonę OK. Przed rozpoczęciem spotkania ukaże się menu z opcjami przedmeczowymi (ustawienie zespołu, taktyka etc.). Teraz możesz już rozpocząć mecz.

Puchar

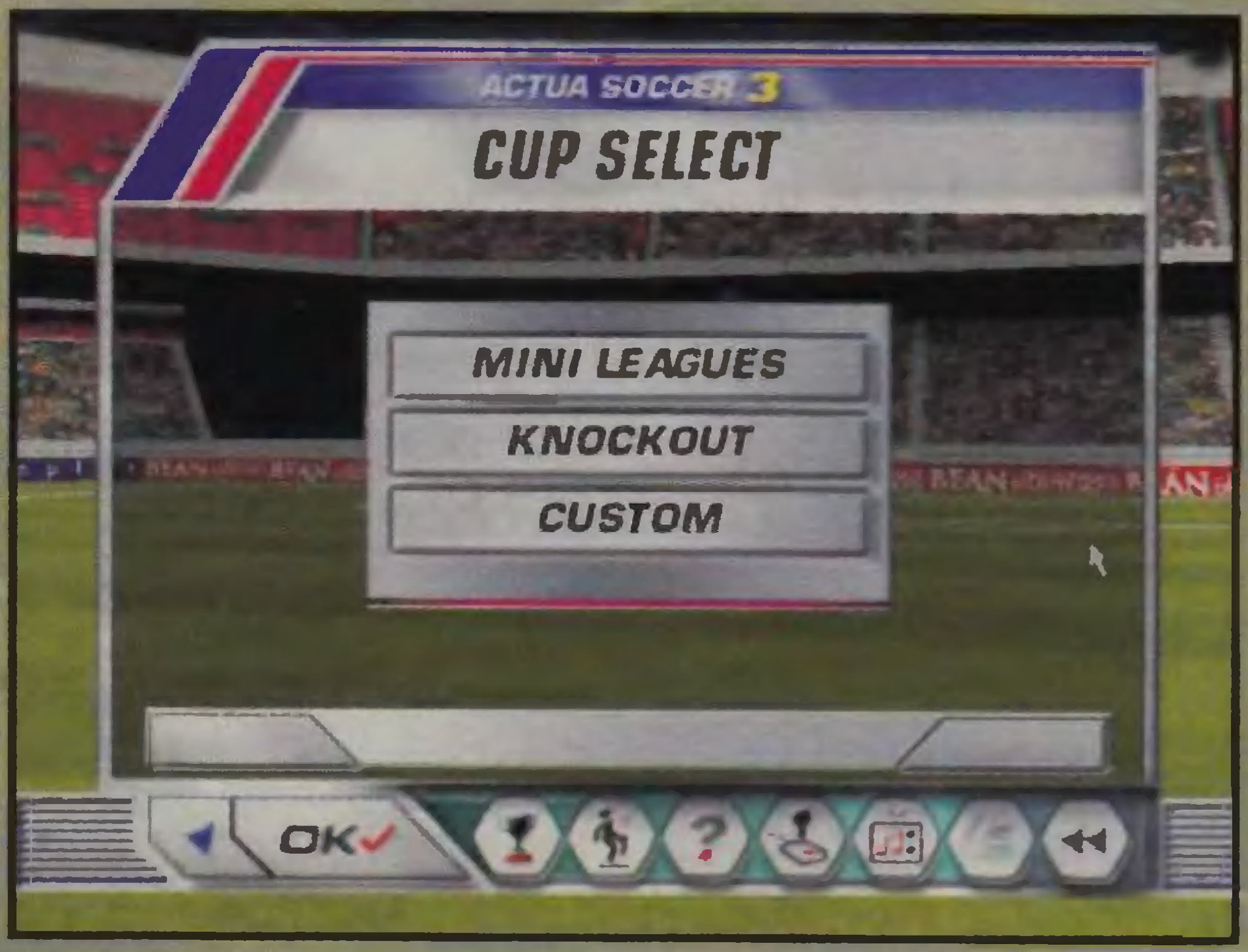
Puchar można rozgrywać na trzy sposoby: miniligę (MINI LEAGUES), przegrywający odpada (KNOCKOUT) oraz dowolny (CUSTOM).

W minilidze możesz wybrać do ośmiu zespołów z całej bazy danych. Wybierając drużyny, zaznacz, które będą kierowane przez gracza, a które przez komputer.

W sposobie przegrywający odpada możesz wybrać od 4 do 64 drużyn. Te rozgrywki toczą się systemem pucharowym i zespół, który przegrał odpada z dalszej rywalizacji. Tak więc, do każdej kolejnej rundy przechodzi połowa drużyn.

W pucharze dowolnym to od gracza zależy, jakimi zasadami będzie on rozgrywany. Może wybrać opcje związane z miniligą lub systemem przegrywający odpada. W tym drugim przypadku gracz wybiera liczbę zespołów biorących udział (NO. OF TEAMS), liczbę spotkań rozgrywanych pomiędzy dwoma drużynami (NO. OF LEGS), zaznacza czy bramki strzelone na wyjeździe liczą się podwójnie (AWAY HEATS), wybiera zasady dogrywki [2x15 minut lub złota bramka (EXTRA TIME)], czy w spotkaniu zakończonym remisem następują od razu rzuty karne czy jest dogrywka (PENALTIES), ustala liczbę rund (ROUNDS). W opcjach miniligi gracz ustala liczbę drużyn (TEAM PER LEAGUES), liczbę spotkań rozgrywanych pomiędzy zespołami (PLAY EACH TEAM), ilość punktów przyznawanych za zwycięstwo (POINTS FOR WIN), liczbę punktów za remis (POINTS FOR DRAW), ilość punktów za przegraną (POINTS FOR LOSS), liczbę drużyn kwalifikujących się do kolejnej rundy z ligi (TEAMS TO PROGRES).

Sezon



Sezon można rozegrać według dwóch opcji: proponowanej przez komputer (DEFAULT) i dowolnej (CUSTOM).

Wybierając opcję DEFAULT, gracz decyduje się na grę w którejś z lig proponowanych przez autorów. Należy wybrać kraj, w którego lidze gracz chce zagrać, a następnie drużynę klubową. Gra toczy się według zasad rozgrywek ligowych danego kraju. Ustalona jest liczba zespołów, przyznawanych punktów etc.

Wybór opcji CUSTOM pozwala graczowi na zadecydowanie, jak ma wyglądać liga oraz jakie mają być jej zasady. Gracz ustala liczbę drużyn biorących udział w rozgrywkach ligowych (NO. OF TEAMS), ilość spotkań rozgrywanych pomiędzy zespołami (PLAY EACH OTHER), ilość punktów za zwycięstwo (POINTS FOR WIN), liczbę punktów za remis (POINTS FOR DRAW) oraz ile punktów zostanie przyznanych za porażkę (POINTS FOR LOSS).

Trening

Przed rozpoczęciem prawdziwej gry w Actua Soccer 3, gracz powinien najpierw potrenować najważniejsze zagrania. W menu treningu może zdecydować się poduczyć strzelać lub bronić rzuty karne (PENALTY KICKS), rozegrać mecz kontrolny (MATCH PRACTICE) oraz wykonywać stałe fragmenty gry, takie jak rzuty wolne czy rogi (SET PIECES).

Po wybraniu trybu treningu, gracz może wybrać drużynę, którą chce trenować oraz przeciwnika. Trening odbywa się w nieograniczonym czasie.

1ST 8:29
EGYPT 0
SAR 0
Free Kick

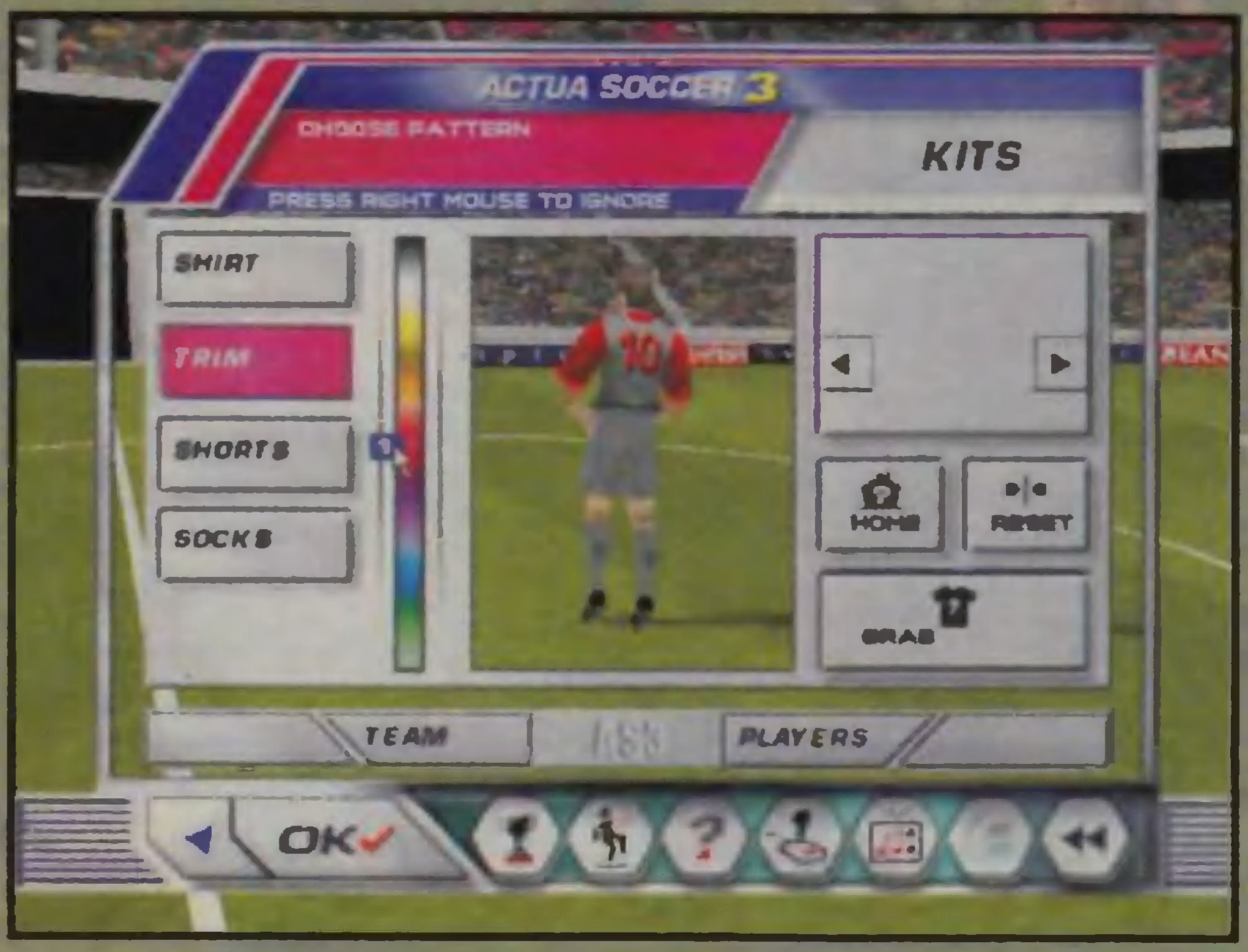
Gra wieloosobowa

Gra wieloosobowa oferuje możliwość gry w jednym spotkaniu ośmiu graczom naraz. Jeżeli posiadają oni jedną kopię gry, to gra wieloosobowa jest możliwa, jeśli na każdym komputerze zainstalują Actua Soccer 3 w opcji TYPICAL. W przypadku, gdy gracze chcą, aby był podczas gry wieloosobowej komentarz, powinni zainstalować grę w opcji MAXIMUM.

Po wejściu do menu gry wieloosobowej, gracz ujrzy kilka możliwości rozgrywki: IPX, TCP/IP, modem oraz serial. W przypadku wybrania modemu, należy ustawić typ modemu i port Com. Jeżeli gracz chce zagrać poprzez połączenie szeregowe, musi poprawnie ustawić port. W przypadku wybrania gry na serwerze powinieneś wpisać nazwę serwera, na którym chcesz zagrać oraz podać swoje dane.

Edytor

W tej opcji możesz tworzyć własne drużyny oraz piłkarzy. Po wejściu do edytora możesz wybrać stworzenie własnej drużyny (TEAM EDITOR), piłkarza (PLAYER EDITOR) lub stroje (KIT EDITOR). Edytor drużyny oferuje trzy możliwości. Zdefiniowanie formacji, taktyki oraz wyjściowej jedenastki (TACTICS & FORMATION). Nazwanie zespołu (TEAM NAME). Wybranie narodowości drużyny (FLAGS). Edytor piłkarzy pozwala na stworzenie własnego piłkarza od podstaw albo zdefiniowanie już istniejącego zawodnika. Piłkarza wybierasz za pomocą opcji PLAYERS LIST. Tam też możesz zmienić jego nazwisko. PITCH DISPLEY to opcja umożliwiająca wybranie pozycji na jakiej dany piłkarz ma grać. Wygląd zawodnika (kolor skóry, włosów etc.) zmienia się w PHYSICAL ATTRIBUTES. W METER BARS gracz ustala umiejętności piłkarza, czyli technikę (CONTROL), podanie (PASSING), defensywę (TACKLING), strzelanie (SHOOTING), główkowanie (HEADING), szybkość (SPEED), ciężar (WEIGHT) i wzrost (HEIGHT). W opcji BUY gracz ustala w jakiej lidze ma występować stworzony zawodnik, w jakiej drużynie etc. Ostatnia opcja, VALUE & FOUNDS, służy do ustalenia wartości piłkarza.



W edytorze strojów gracz wybiera, która z części stroju ma zostać edytowana (PART OF THE KIT), z ilu kolorów ma się składać strój (COLOUR METER), wzór stroju (PATTERN) czy edytowany ma być strój wyjazdowy, czy domowy (HOME/AWAY).

Opcje i ustawienia

Trophy Room - tutaj gracz może zobaczyć swoje osiągnięcia.

Skill - ta opcja służy do ustawienia poziomu trudności. Jest ich cztery: łatwy (AMATEUR), średni (SEMI PRO), trudny (INTERNATIONAL) oraz dowolny (CUSTOM). W przypadku wyboru poziomu dowolnego, gracz ustala czy przy strzałach ma być włączona asysta komputera (ASSISTED SHOOTING), czy przy podaniach ma być włączona pomoc (ASSISTED PASSING), czy komputer ma kierować obroną (AUTO DEFENCE), czy komputer w zastępstwie gracza ma bronić karne (KEEPER AT PENALTIES), czy piłkarze męczą się kondycyjnie i doznają kontuzji.

Options - gracz ustawia tu ustawienia gry. Jej szybkość (GAME SPEED), długość spotkań (MATCH LENGHT), zasady dogrywki (EXTRA TIME), zachowanie sędziów (REFEREE), system transferów (TRANSFERS), warunki atmosferyczne (WIND).

opr. Eld

1ST 8:39
CANADA 0
ISRAEL 0
10 BUNBURY
ATTEMPTED 2
COMPLETED 2
KEY 0
PASSING

producent: Sierra
platforma: PC

Half-Life: Opposing Force

Nieistotne, jak to się stało i kto nawalił. Ważne, że znów wzywają nas na pomoc... Celem jest zabezpieczenie kompleksu zwanego Black Mesa i wyeliminowanie osoby odpowiedzialnej za eksplozję w jej obszarze - naukowca nazwiskiem Gordon Freeman. Uwaga - może być uzbrojony, na pewno jest niebezpieczny. Wszystko jasne? Panie Shephard - jasne?! Nie nauczyli was, kapralu, odpowiadać na wezwanie starszego stopniem? No to na trening, migiem! A później do śmigłowca! No, ruszać się, ruszać!...

Welcome to Black Mesa

Pierwszym obrazem, jaki zobaczysz po odzyskaniu przytomności i otwarciu oczu, będzie jeden z naukowców, starający się, poprzez masaż serca, utrzymać przy życiu konającego żołnierza. Znajdować się będziesz w niewielkim pomieszczeniu, do którego przywlókł on kilku z waszego oddziału. Kiedy ujrzy, że jesteś przytomny wstanie od martwego już żołnierza i zagadnie cię. W czasie rozmowy ujawni cel pierwszego etapu twej misji - lokalizację radia, dzięki któremu ściągniesz tu pozostałych żołnierzy i dzięki temu zdołasz pozbyć się ostatecznie tych przedziwnych... Obcych, których atak doprowadził do tego, że większość ze znanych ci ludzi już nie istnieje...

Na ścianie, obok nie działającego automatu medycznego, spostrzeżesz drzwi - przejdź przez nie. Obróć się w prawo i przejdź parę kroków - drzwi naprzeciw, podobnie jak te za tobą, są zablokowane - skręć więc w lewo i otwórz te przed tobą. Stojąc w drzwiach, ujrzysz, jak w korytarzu naprzeciw, za szklaną taflą dwóch naukowców Mesy niesie na noszach kolejnego żołnierza. Skręć w lewo i przejdź korytarzem w kierunku wywróconego wózka szpitalnego - tam, za zakrętem zobaczysz dwóch naukowców - jednego klęczącego obok klatki z przedziwnym stworzeniem, określanym przezeń mianem "pasożyta" i drugiego - głośno wyrażającego zachwyt nad tym, wedle jego opinii krabem, który, jak twierdził, ma zdolność przejęcia kontroli nad całym układem nerwowym nosiciela. Widok dwóch leżących żołnierzy, z których jeden wykazywać będzie już symptomy daleko zaawansowanej mutacji, sprawi, że nie podzielisz entuzjazmu ludzi nauki. Zresztą - znacznie ważniejsze w twojej sytuacji będzie to, że na stoliku w rogu pomieszczenia za noszami leżeć będzie coś, dzięki czemu będziesz mieć szansę przeżycia - PCV (Powered Combat Vest - wzmocniona kamizelka bojowa). Weź ją i wróć do skrzyżowania korytarzy obok leżącego wózka.

Skręć w lewo i idź korytarzem do miejsca, w którym, za szklaną taflą po prawej stronie, w sali zobaczysz po raz pierwszy "żywy" okaz tego, co powstało z żołnierza, nad którym kontrolę przejął krab. Twór ten zaatakuje naukowca w kombinezonie, po czym, wykorzystując jego ciało, rozbije szybę, tworząc sobie drogę na korytarz, w którym się znajdujesz. Idź naprzód, nie obawiając się go za bardzo - nie masz wprawdzie jeszcze żadnej broni, jednak jest on bardzo wolny, bez problemu możesz więc przebiegać obok niego. W tym szczególnym przypadku nie będzie również w stanie przejść przez na wpół zablokowane drzwi u końca korytarza po lewej.

Zbliżając się do nich, usłyszysz głos człowieka i parę strzałów. Schodząc po schodach za nimi, ujrzysz ciało zabitego "zombie" i strażnika głośno komentującego ten fakt. Podejdź doń i porozmawiaj z nim (klawisz 'use') - rzuciwszy parę słów na temat twojego PCV, podejdzie do czytnika obrazu tęczówki, pełniącego tutaj rolę zabezpieczenia zamka drzwi i otworzy je. Przejdź przez nie i kieruj się korytarzem do miejsca, gdzie spostrzeżesz skrzynkę, klucz, otwartą szafkę i tryskające iskrami przewody elektryczne, zwisające z sufitu. Uważając, by żaden z nich nie dotknął cię, weź leżący na podłodze klucz (który stanie się pierwszą twoją bronią) i wejdź do sali poprzecinanej zielonymi i purpurowymi promieniami. Bądź ostrożny - najlżejsze ich dotknięcie sprawi, że zginiesz, nim zdążysz zorientować się, co ci grozi...

TRAINING:
United States Marine Corps,
Special Forces

Przepełznij pod zielonym promieniem, tnącym szafki i zbliż do schodów. To właśnie nimi powinieneś wydostać się z tego pomieszczenia - to jednak nie jest obecnie możliwe (a raczej - możliwe, ale niezwykle trudne), gdyż w poprzek ich biegnie purpurowy promień. Tabliczka zawieszona obok schodów podpowie ci, co czynić, by móc przejść dalej - elementy optyczne układu są bardzo delikatne - przejdź więc z boku schodów pod promieniem, ostrożnie zbliż do lustra odbijającego promień i stłucz je za pomocą klucza jaki dźwigasz. Skutkiem będzie zniszczenie generatorów, wyłączenie światła i włączenie się lamp i brzęczyków alarmowych. Najistotniejsze jednak z tego wszystkiego będzie to, że grożące ci dotąd promienie znikną, otwierając ci drogę po schodach.

Wejdź po schodach i kieruj się korytarzem - najpierw w prawo, następnie lewo. Tu uważaj - uszkodzona płyta sufitowa odpadnie, uwalniając zarazem kraby. Zabicie ich jest proste, wymaga jednak odrobiny wprawy - zaczekaj do momentu, gdy skoczy w kierunku twej twarzy, uskocz w prawo bądź lewo, odwróć w kierunku, w którym poleciał krab i dobij go za pomocą klucza, zanim zdąży odwrócić swój niezgrabny tułów. Możesz również, i zapewne po pewnym czasie będziesz tak robić - bawić się w pałkarza rodem z baseballu - trafienie w tę niezgrabną, lecz niebezpieczną "kulkę" daje sporo satysfakcji... Ostatnim sposobem, nawiasem mówiąc - zdecydowanie najlepszym, jest... proste ich ominięcie. W tym przypadku, w tym korytarzu również jest to możliwe. Miń je więc, przeskocz nad kałużą toksyny i - uważając na ostatniego headcraba, przyczajonego w kąciku (tego warto się pozbyć, by móc spokojnie rozbijać skrzynie...) skręć do korytarza ze schodami. Podejdź do zamkniętych drzwi z pancerną szybą - zobaczysz jakiegoś człowieka z aktówką, rozmawiającego ze strażnikiem... Odwróć się i rozbij kluczem skrzynie znajdujące się pod schodami. W jednej z nich znajdziesz przenośny automat medyczny - weź go i użyj, jeśli walka z krabami nadwątliła twe siły, w kolejnej skrzyni zaś - baterię do twojego PCV. Zaraz po tym wejdź po schodach na górę i przejdź przez znajdujące się tam drzwi.

Znajdziesz się w korytarzu wiodącym na zewnątrz bazy. Rozbijaj kolejne skrzynie, stojące w drugiej jego części - w jednej z nich znajdziesz kolejny automat medyczny - użyj go, jeśli jest to niezbędne. Skończywszy, wyjdź przez drzwi po lewej - znajdziesz się na płycie, na zewnątrz, pod gołym niebem. Po prawej stronie ujrzysz strzaskany chodniczek, wiodący do drugiej części bazy - na środkowej jego części leżeć będzie apteczka. Nie próbuj jednak nawet doskakiwać do niego - dużo prostszą metodą jest zeskoczenie na dół - na ścieżkę znajdującą się nieco poniżej chodniczka. Stąd, przeskakując kolejne rozpadliny i wspinając ostatecznie na górę, na poziom chodniczka. Pozostaje jeszcze jedynie przeskoczyć nad rozpadliną i wejście na płytę. Zbliż się do leżącego, najwyraźniej martwego Obcego - w jego, nazwijmy to, plecy wbity jest wojskowy nóż - weź go, jest lepszą bronią niż wykorzystywany dotąd z powodzeniem klucz. Teraz możesz wybrać - bądź skakać na środkowy filar, tam gdzie apteczka, bądź też - co i tak będziesz zmuszony uczynić - przeskoczyć nad przepaścią i wejść do widocznego tam pomieszczenia. Tu uważaj - w mroku czai się kolejny headcrab. Powinieneś się go pozbyć - dobrą strategią jest uniknięcie go, gdy jest w skoku - często spada on na sam dół przepaści... Kiedy zostanie po nim tylko mokra plama - wejdź do pomieszczenia. Wyjście zeń jest zasypane, jednak w głębi, po prawej stronie jest niewielki, mroczny korytarz. Włącz noktowizor i wejdź weń. Po krótkiej drodze znajdziesz się w miejscu, z którego, po lewej poniżej widać będzie rurociąg i budynki bazy.

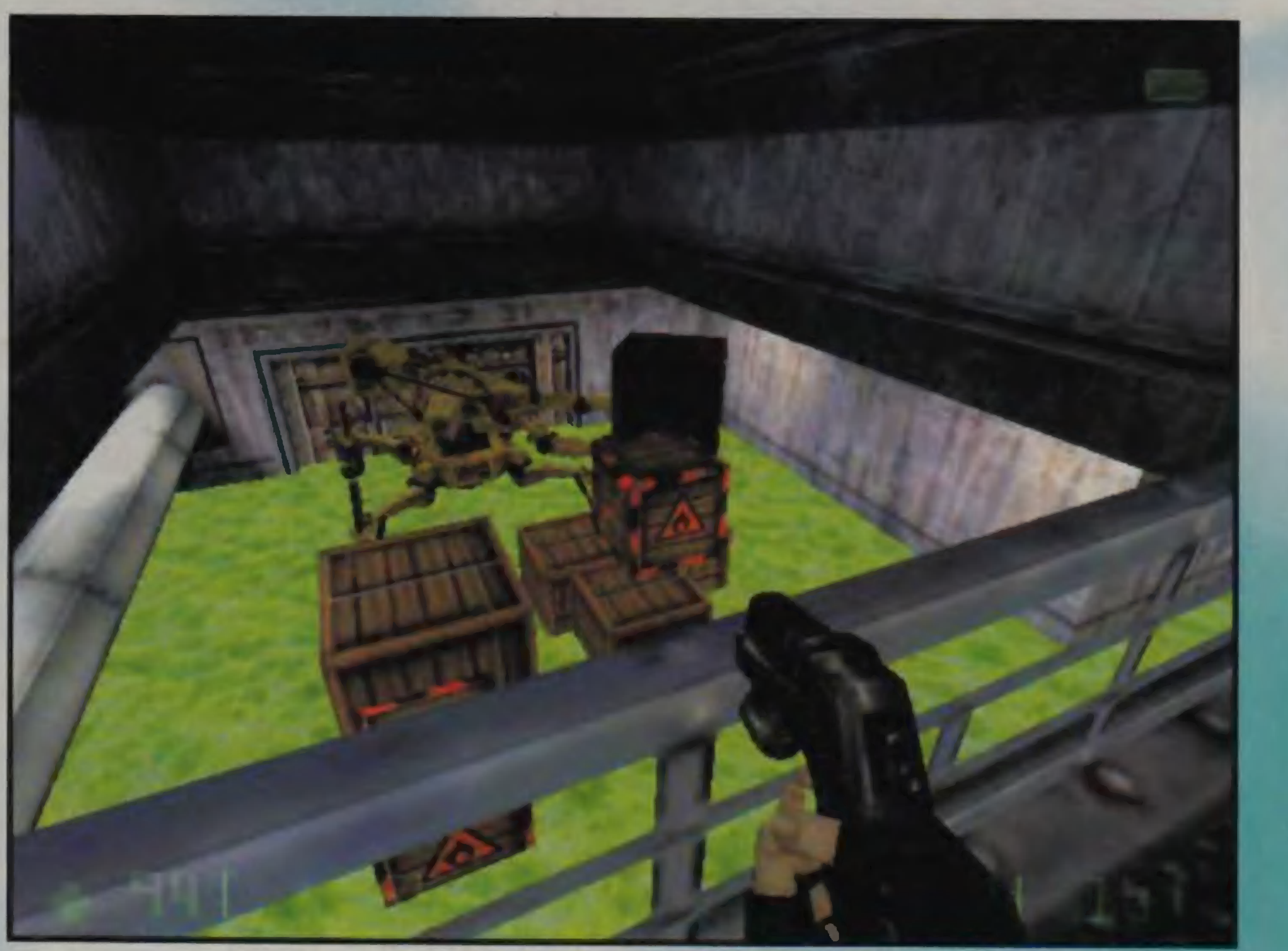
Zejdź w dół, po lewej ujrzysz wieżę, strzaskany śmigłowiec i kilku martwych żołnierzy. Za ogrodzeniem jednak spostrzeżesz to, po co tu przybyłeś - radio znajdujące się w namiocie polowego obozu. Nie próbuj jednak przedostawać się tam już teraz - rozbłyski iskier z pozrywanych przez spadający śmigłowiec kabli i tabliczki z napisami "wysokie napięcie" powinny ostudzić twój zapał. Zamiast tego, odwróć się i przejdź przez uchylone drzwi hangaru. Uważaj - w mroku czają się aż trzy headcraby - możesz się ich pozbyć, możesz również próbować je minąć - pamiętaj jednak, że będziesz musiał wrócić tą drogą. Przejdź hangar - znajdziesz się po drugiej stronie obozu. Po lewej stronie ujrzysz również generatory mocy znajdujące się za drucianą siatką i parę skrzyń. W jednej z nich znajdziesz pudełko amunicji Magnum .357 - broni, która jest jedną z najskuteczniejszych w całej grze! Wcześniej jednak będziesz świadkiem śmierci jednego ze strażników bazy, znajdującego się wewnątrz boxu z siatki z generatorami. Jego nagły zgon powinien uświadomić ci, czym grozi dotykanie drzwi "klatki": zerwane przewody wysokiego napięcia czynią je śmiercionośną zaporą. Zamiast więc próbować - skieruj się do otworu wentylacyjnego po lewej stronie zamkniętych wrót hangaru.

Wejdź do środka, uaktywnij swój noktowizor i przepełznij korytarzem do miejsca, w którym łączy się on z pomieszczeniem z ogromnym wentylatorem pod siatkową podłogą i co ważniejsze - wyładowaniami elektrycznymi rozchodzącymi się od centralnego słupa w ściany. Wejdź do pomieszczenia, obróć w prawo i wykorzystując przerwy w wyładowaniach przemieść się do kolejnego otworu wentylacyjnego. Wejdź weń, ponownie uaktywnij noktowizor i idź wzdłuż korytarza - skręcając w lewo, i kierując się do kraty zasłaniającej wyjście. Będąc tuż przy niej zniszcz ją uderzeniem klucza i ostrożnie wyjdź na zewnątrz - znajdziesz się wewnątrz siatkowego boxu - tego samego w którym zginął obserwowany przez ciebie strażnik. Skieruj się w lewo i ostrożnie - uważając, by nie dotknąć ani siatki, ani generatorów, obejdź wzdłuż siatki cały box. Po drodze podnieś pierwszą prawdziwą broń i nie ukrywam - najbardziej lubianego przeze mnie Desert Eagle Magnum .357 z celownikiem laserowym (nawiasem mówiąc - przyzwyczaj się do natychmiastowego uaktywniania celownika - bez niego broń jest bardzo niecelna). Idąc wzdłuż siatki naokoło generatorów i unikając wyładowań spostrzeżesz skrzynkę z napisem 'Generator Control' w ścianie bunkra. Zbliż się do niej i kliknij na niej (użyj) - sprawi to, że generatory przestaną wytwarzać prąd, ty zaś będziesz mógł bez problemu wydostać się z klatki drzwiami.

Wróć do hangaru, w którym uprzednio zaatakowały cię headcraby. Uważaj jednak - wkrótce po tym, jak wejdziesz do środka, zmaterializuje się w nim dwóch Obcych - dwóch Alien Slave - jeden przed, drugi za tobą. Mając do dyspozycji .357 (pamiętaj o włączeniu celownika!) powinieneś pozbyć się ich bez trudu. Najlepszym sposobem będzie szybka ucieczka za któryś z głazów i rażenie w przerwach pomiędzy ich pociskami. Zaraz po uporaniu się z nimi, idź w kierunku roztrzaskanego śmigłowca i zaimprowizowanego obozu z radiem. Zbliż się do radia (pod daszkiem) i użyj go - oficer nakaże ci przedostać się do garaży. Po zakończeniu rozmowy pozbieraj leżące tu automaty medyczne, porozbijaj skrzynie (obok radia znajdziesz amunicję do .357; nieco dalej w głębi obozu - kolejny automat medyczny). Kiedy podreperujesz się na tyle, by móc iść dalej - zbliż się do znajdującego się obok namiotu z radiem, przy ścianie włazu prowadzącego do systemu tuneli poniżej i wejdź na drabinkę wiodącą do środka.

Zejdź na pierwszą platformę, po czym włączywszy w razie potrzeby noktowizor, zejdź po drugiej na dolną platformę. Tu staniesz naprzeciw chodniczka, nad którym zwisać będą, gnąc się od czasu do czasu długie liny. Te rzekome liny to macki zawieszonych pod sufitem jamochłonów - nie stanowią one poważnego zagrożenia, gdy spostrzeżesz ich zanim zaczną windować cię w górę - zabije je kilka strzałów z najsłabszej broni (czasem może udać ci się zabić go, strzelając w górę po pochwyceniu - tu jednak musisz uważać na obrażenia od upadku). Pamiętaj więc, by rozglądać się uważnie w ciemnych pomieszczeniach - to że niczego nie słyszysz nie oznacza wcale, że nikogo w pobliżu nie ma... W tym szczególnym wypadku jednak nie musisz marnować amunicji - stań na barierce po lewej stronie płyty i zeskocz w dół - do wody. Będąc w niej, porozglądaj się - po lewej stronie powinieneś natknąć się na otwór wiodący na zewnątrz. Tu, w głębi, na płycie obok martwego żołnierza znajdziesz kolejne pudełko amunicji do .357. Po zebraniu go wróć do budynku, skręć w lewo i płynąc tuż przy ścianie znajdź drabinkę. Wejdź po niej - i wyjdź na zewnątrz. Naprzeciw siebie zobaczysz kolejne drzwi. Wejdź w nie i przejdź korytarzem - w prawo, następnie lewo. Uważaj jednak - za narożnikiem, obok ciała zabitego żołnierza znajdować się będzie kolejny Obcy - zabij go pojedynczym, mierzonym strzałem w głowę.

Podejdź do ciała żołnierza - tuż obok niego leży kolejna broń - shotgun. Idąc dalej, rozglądaj się uważnie - poniżej znajduje się dwóch Obcych, których bez problemu możesz się pozbyć, zanim zdołają cię zauważyć. Zejdź po drabince na niższy poziom chodniczków - tu również uważnie rozglądaj się wokół siebie - tym razem jednak musisz wypatrywać nie tylko Alien Slaves, ale i macek jamochłonów. Posuwaj się ostrożnie wzdłuż chodniczka - przejdź obok pierwszego strumienia pary i zatrzymaj się przed drugim. Naprzeciw ciebie powinieneś zauważyć mackę. Omiń ją i podejdź do drabinki. Ześliźnij się po niej w dół. Przejdź kolejnym chodniczkiem, uważając na jamochłon i kolejnego Alien Slave (jeśli nie udało ci się wyeliminować go z góry) i zbliż się do drzwi. Przejdź korytarzem do sali z windą przemysłową (aktualnie nie ma jej) i paroma skrzyniami na podłodze poniżej. Uważaj - w chwilę po twoim przybyciu tutaj pojawi się winda, na której stać będzie dwóch Alien Slaves. Kryjąc się za załomem, czekaj do momentu, gdy przestaną strzelać i wyeliminuj ich mierzonymi strzałami w głowę. Kiedy skończysz - zejdź na dół, zniszcz skrzynie (w jednej z nich znajdziesz automat medyczny, w kolejnej pancerz) i jako że windy nie zdołasz uruchomić, a drabinka obok niej nie prowadzi donikąd - wejdź w korytarz po lewej stronie windy.



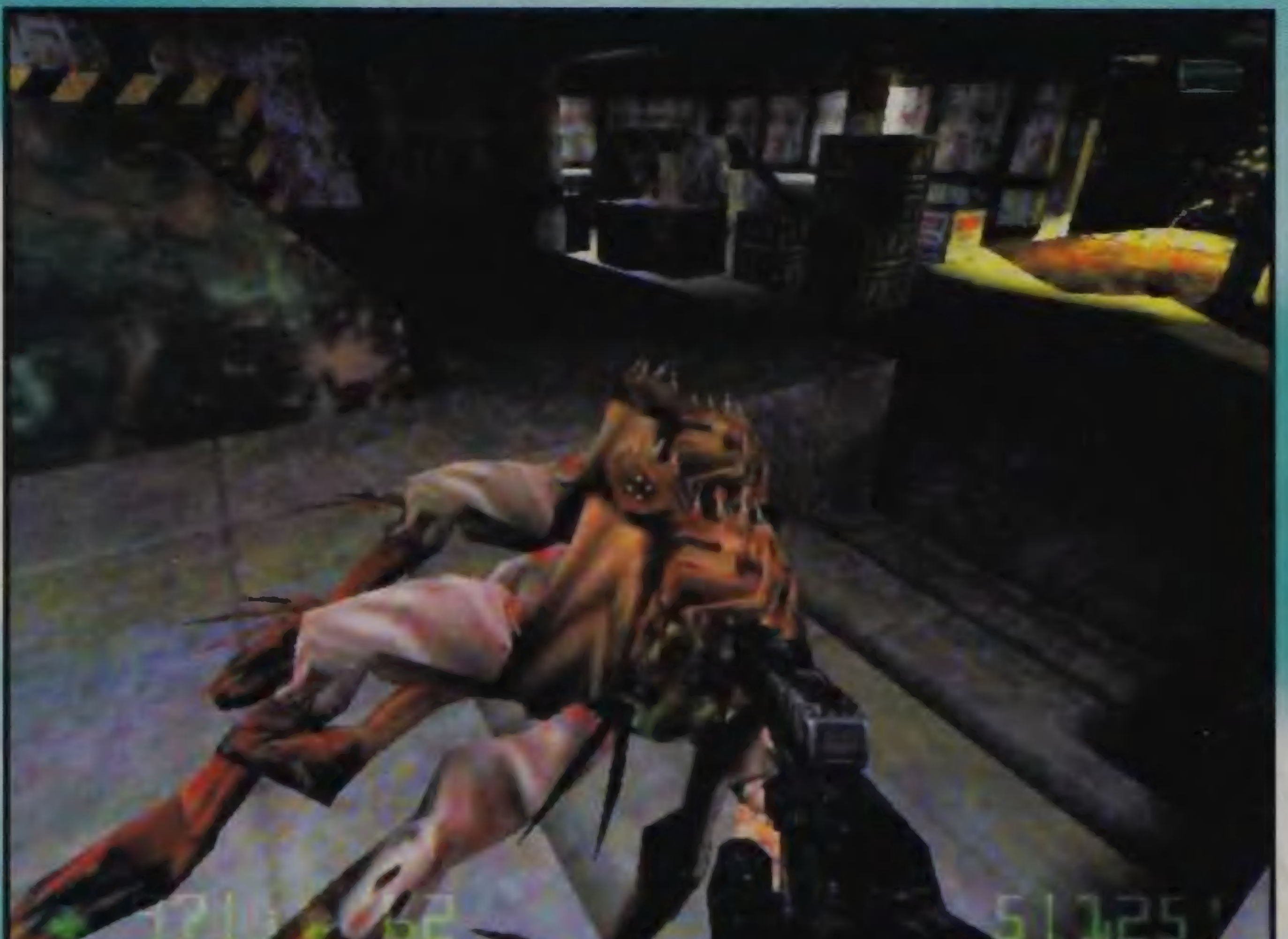
W chwilę później staniesz w wejściu do sali, której podłogę pokrywać będzie zielonkawa, fosforyzująca ciecz. Musisz wiedzieć, że sala ta, w chwilę po twoim wejściu zacznie się zapadać, więc będziesz musiał działać szybko i precyzyjnie. Na początek przebiegnij w kierunku wyjścia naprzeciw - usłyszysz eksplozję i zobaczysz pierwsze szczątki spadającego sufitu. Wróć do narożnika sali po lewej stronie od wejścia i tu czekaj. Nie próbuj również wspinać się po drabince po przeciwnej stronie sali - nie dość, że stała się przewodnikiem dla prądu z zerwanych przewodów, to jeszcze w chwilę później się zerwie i wpadnie do cieczy... Czekaj do momentu, gdy zacznie podnosić się poziom cieczy - wtedy też opadnie zerwany chodniczek z góry. Wskocz nań (niezbędny może okazać się długi skok) i skieruj w lewo, po belkach stropowych i pozostałościach chodniczków - w stronę drzwi z czerwonym światełkiem. W oknie obok nich zobaczysz znajomego już człowieka z teczką - zaczekaj chwilę pod drzwiami - otworzy je i zaraz po tym jak wbiegniesz do środka - zamknie za tobą. Przejdź korytarzem, by rzucić okiem na salę, z której uciekłeś, teraz niemal na poziom okna wypełnioną zielonkawa cieczą, po czym skieruj do windy, którą minąłeś, kierując się do pokoju kontrolnego.

Zjedź windą w dół i przejdź korytarzem. W chwilę później znajdziesz się u wejścia do sali wypełnionej skrzyniami z bajorem zielonkawego szlamu, biegnącego przez jej środek. Tu uważaj, w okolicy znajduje się aż siedem headcrabów - jeden znajduje się za pomarańczową skrzynią 'explosives' naprzeciw. Jeśli chcesz - zniszcz ją i pozwól, by zmierzając w twoim kierunku wpadł do bajora. Teraz wejdź do sali i obróć się w lewo. Na skrzyni obok znajdziesz dwa pudełka amunicji kalibru .357. Wskocz na skrzynię (długi skok) i przeskocz na sąsiednią, po czym wejdź na zawieszony na szynie, biegnącej przez całe pomieszczenie, wózek. Zniszcz skrzynię (nie 'explosives'!) i przeskocz na drugą stronę bajora (możliwe jest również przeskakiwanie nad nim w klasyczny sposób, jednak istnieje szansa, że zostaniesz porażony w trakcie skoku prądem, więc...). Przeskocz nad luką, w której siedział pierwszy z headcrabów i obróć w prawo. Naprzeciw, na niewielkiej skrzynce obok drzwi siedzi kolejny. Pozbywszy się go, przejdź do końca skrzyń - w alkowie ujrzysz dwa kolejne. Możesz próbować pozbyć się ich, prowokując je do skoku wprost w bajoro. Wejdź w ten korytarzyk wiodący do pokoju kontrolnego na górze - uważaj jednak - obok skrzynki z materiałem wybuchowym w pobliżu schodów i na samych schodach czekają na ciebie trzy kolejne. Po pozbyciu się ich - nieistotne w jaki sposób - wejdź na górę i za pomocą dźwigni przestaw wózek tak, byś mógł skokiem przedostać się w narożnik pomieszczenia. Teraz pozostaje ci tylko skorzystanie (jeśli to niezbędne) ze ściennego aparatu medycznego, porozbijanie skrzyń (w jednej z nich znajdziesz amunicję do shotguna, w innej - apteczkę). Kiedy skończysz - wejdź na skrzynie przy oknie pokoju kontrolnego i dwoma skokami przedostań na drugą stronę - na skrzynki z baterią do PCV (warto byłoby uprzednio się zapisać). Weź ją i użyj przycisku przy drzwiach, by je otworzyć. Przeskocz z powrotem na wózek-platformę i stąd, wykorzystując jako stopień pośredni skrzyneczkę z zewłokiem headcraba - przedostań się w korytarz.

Biegnij nim do dużej sali, będącej niegdyś stacją kolejki. Przyciśnij przycisk przy szlabanie, by je otworzyć i skieruj do wnęki w głębi sali po lewej od wejścia. Ujrzysz tam pękniętą rurę - wskocz w nią. Po wpierw krótkim, następnie nieco dłuższym locie znajdziesz się w wodzie poziom niżej. Znajdź otwór w ścianie i wpłyń weń. Bądź ostrożny jednak - przy wyjściu czekać na ciebie będzie macka jamochłona. Miń ją i skieruj się do widocznej w głębi drabinki (uważaj na drugi jamochłon). Wejdź po niej na chodniczek powyżej i kontynuuj korytarzami, w jakie wejdziesz. Uważaj jednak i często patrz w górę - w jednym z nich czekają na ciebie aż trzy jamochłony. Zastrzel je z shotguna (amunicja doń nie jest tak droga, jak .357) i idź dalej do skrzyżowania z poprzecznym korytarzem. Skręć w prawo - nieopodal zobaczysz skrzynię z leżącym na niej granatem i pudełkiem amunicji do Desert Eagle. Odwróć się i skieruj do drzwi.

Znajdziesz się na drugim poziomie dużej sali, rozświetlonej obecnie brzęczykami alarmowymi i wypełnionej w znacznej mierze zielonkawą cieczą. Początkowo możesz czuć się nieco zdezorientowany - wyjścia z sali są poblokowane - możesz jedynie przemierzać chodniczek na twym poziomie. Zwróć uwagę jednak na robota poniżej, po lewej stronie od wejścia, który najwyraźniej zablokował się pomiędzy skrzyniami. Strzel w tę pomarańczową tuż obok niego. Dzięki temu opuści on salę, pozostawiając w sali skrzynkę. Teraz, korzystając z faktu, że pręty blokujące zejście na drabinki otworzyły się - zejdź w dół (korzystając z tej bardziej odległej od wejścia!) i zeskocz na skrzynkę. Skacz ze skrzynki na skrzynkę, dopóki nie dotrzesz do panelu obsługi pomp. Uaktywnij je - pozbędziesz się szlamu zalegającego dotąd podłogę. Przejdź w poprzek sali, kierując się w stronę drzwi z przyciskiem po prawej ich stronie. Otwórz je i przygotuj do walki (Desert Eagle).

W sali, w której się znajdziesz, będziesz musiał stawić czoła nowemu/staremu przeciwnikowi - czterem Sonic Hounds - staraj się nie przebywać w ich pobliżu i strzelaj do nich, korzystając z celownika laserowego. Kiedy z nimi skończysz - wejdź na górny poziom sali (na płytę obok uszkodzonego wagonika kolejki) i podtocz doń wózek, znajdujący się nieopodal. Kiedy znajdzie się w miejscu umożliwiającym ci bezpieczne przeskoczenie do wagonika - zrób to. I przygotuj na następny etap.



We are pulling out!

Zaczynasz w wagoniku, poruszającym się krętym tunelu powoli w górę. Całą drogę najbezpieczniej jest przebyć przykucnąwszy pośrodku wagonika - możesz jednak również chcieć polować za pomocą Desert Eagle i celownika laserowego na pojawiające się gdzieniegdzie Alien Slaves. Uważaj jednak, by nie dać porazić się energią wystrzeliwaną przez tych napotkanych. Kiedy wagonik zatrzyma się na stacji i jego drzwi otworzą się - wybiegnij z niego i nie zważając na dźwięki materializowania się przeciwników, dobiegające z tyłu i leżący na podłodze przed tobą pistolet, biegnij w stronę widocznej wnęki. Tu zatrzymaj się, obróć i wychylając się zza narożnika, wyeliminuj dwóch Alien Slaves - jednego na ziemi, drugiego stojącego na wagoniku. Zaraz po tym wróć przed wagonik i podnieś nową broń - Glocka i amunicję do niego. Ponownie skieruj się do mamroczącego do siebie strażnika i porozmawiaj z nim - zgodzi się pójść z tobą.

Przejdź przez otwór drzwiowy - uważaj jednak - po lewej stronie czaić się będzie jeden zombiech. Zastrzel go, bądź pozwól zrobić to twojemu nowemu towarzyszowi. Działając w podobny sposób, pozbywaj się kolejnych stworów - zombiech, headcrabów (wypadają z uszkodzonego przewodu wentylacyjnego), sonic hounds, które napotkasz idąc w górę po schodach. Kiedy dotrzesz do mrocznego fragmentu korytarza ze szklaną taflą po prawej stronie i drzwiami naprzeciw - zatrzymaj się. W pokoju za szybą zobaczysz dwóch ludzi - strażnika i naukowca, rozprawiających o Obcych. Czekaj do momentu, gdy wewnątrz pojawi się nowy typ Obcego - Shock Trooper. Na twoich oczach rozniesie on strzelającego doń strażnika i porwie naukowca w swój wymiar. To ostatnie jednak sprawi, że tafla dzieląca cię od pokoju rozsypie się, umożliwiając ci wskoczenie do jego wnętrza. Znalazłszy się tam, weź pistolet leżący obok strażnika i obszedłszy pokój wokoło, otwórz zamknięte dotąd drzwi - dzięki temu twój nowy przyjaciel będzie mógł dołączyć do ciebie. To zaś bardzo szybko okaże się przydatne - w chwilę później otworzy ci drzwi z napisem 'Security' - zabierz stąd amunicję do broni, której jeszcze nie posiadasz - MP5. Idąc dalej korytarzem w kierunku windy miń zamkniętą salę po lewej stronie (jest tam naukowiec, ale nie dowiesz się od niego niczego nowego) i wejdź do pomieszczenia z windą. Uważaj jednak - zza uszkodzonej kratki przewodów wentylacyjnych wyskoczy na ciebie headcrab. Zastrzel go, bądź pozwól, by strażnik to zrobił. I jeszcze jedno - nie strzelaj w postać widoczną w szybie windy - to żołnierz, który wydatnie pomoże ci w czekającej cię walce.

Wejdź na platformę windy i przyciśnij przycisk po prawej stronie. Wjeżdżając do góry, usłyszysz dźwięk materializujących się obcych i strzały z broni maszynowej żołnierza u góry. Kiedy jednak platforma dotrze do miejsca swego przeznaczenia, będzie on leżeć martwy. Prawdopodobnie jednak dwóch Alien Slaves czekać tam będzie na ciebie - zastrzel ich pojedynczymi mierzonymi strzałami z .357 (tę walkę można przejść bez draśnięcia). Skończywszy z nimi, zbierz MP5 leżący obok martwego żołnierza, zgarnij dwa pudełka z amunicją do Desert Eagle z rozbitych skrzyń, i jedno do shotguna, leżące na metalowej skrzyni przy ścianie i podreperuj stan swego PCV, korzystając ze stanowiska ładowania jego baterii. Kiedy skończysz, wejdź na skrzynię, przeskocz na PCV i kluczem rozbij kratkę przewodu wentylacyjnego. Wejdź weń, uaktywnij swój noktowizor i kieruj się, aż do szybu z drabiną prowadzącą w górę. Przedostań się dzięki niej na górną platformę i przejdź po wąskim gzymsie, by móc wejść w kolejny przewód. Rozbij kratkę u jego krańca i zeskocz do pokoju ze skrzyniami i wielkim oknem, przez które widoczny jest przygotowujący się do startu śmigłowiec. Nie zajmuj się skrzyniami - niczego w nich nie znajdziesz - podreperuj co najwyżej stan swojego zdrowia, korzystając ze ściennego automatu medycznego i wyjdź przez drzwi.

Znajdziesz się w pomieszczeniu z innym żywym, rozmawiającym przez radio człowiekiem. Z rozmowy dowiesz się, że żołnierze wycofują się, zostawiając zadanie odnalezienia Freemana odłogiem, co więcej zaś - za moment mają się tu pojawić samoloty, na kompleks zaś spadnie grad bomb. Skończywszy wydawanie rozkazów żołnierz odwróci się do ciebie i nakaże ci udać się do śmigłowca stojącego na płycie na zewnątrz. Zbierz jeszcze ze stolika po lewej stronie ładunek wybuchowy i granaty i wyjdź drzwiami po prawej stronie. Zaraz po tym zbliż się do żołnierza lżącego naukowca i kiedy ten kopnięty poleci w tył - wciśnij się w lukę pomiędzy futryną a żołnierzem (to niezbędne o tyle, że w tym niewielkim pomieszczeniu, u góry znajdują się dwie baterie PCV, do których nie dostaniesz się, jeśli pozwolisz żołnierzowi stanąć w drzwiach). Kiedy zbierzesz je - zniszcz kratkę przewodu przy ścianie i przepełznij tunelem, skręcając w lewo i rozbijając kolejną kratkę do sali wypełnionej skrzyniami. Tu nie kieruj się jednak na wprost - odwróć się w lewo i wejdź po schodach - znajdziesz się w sali, gdzie byłeś przed chwilą. Stąd, ze stolików po twojej aktualnej prawej stronie, weź amunicję do Glocka i Desert Eagle. Teraz możesz już spokojnie wrócić do pomieszczenia ze skrzyniami.

Nie marnuj czasu na rozbijanie ich - w żadnej nie ma niczego, co mogłoby okazać się przydatne. Zamiast tego przebiegnij do drugiej sali i tunelu prowadzącego na zewnątrz. Nie zdołasz jednak tam dobiec - będziesz w połowie korytarza, gdy drzwi się zatrzasną. Przez pancerną szybkę zobaczysz jeszcze jedynie twarz znajomego ci już urzędnika... Teraz odwróć się i przygotuj swój niezawodny .357. W chwilę później bowiem część ściany po lewej stronie (patrząc od wyjścia) zostanie rozbita, w samym zaś korytarzu zaczną materializować się Alien Slaves...

Missing in Action

Kiedy uporasz się z wszystkimi trzema - wejdź w wyrwę w ścianie i przejdź w korytarz z rurami i cyklicznie wytryskującym strumieniem pary wodnej. Obróć się w lewo, wpełznij pod rury, i nie przejmując się parą, przejdź kawałek naprzód. Zatrzymaj się, gdy spostrzeżesz, przy ścianie pomieszczenia naprzeciwko przyczajonego headcraba. Wykorzystaj Glocka, by go zabić (nadaje się mniej więcej do tego...), natychmiast po tym jednak przygotuj swego Desert Eagle, gdyż po wejściu do sali zmaterializuje się w niej dwóch Alien Slaves. Podnieś shotgun i amunicję do niego leżące na skrzyni po prawej stronie sali i rozbij skrzynie znajdujące się w jej głębi - znajdziesz w nich baterię do PCV. Następnie podejdź do trzech wygiętych rur w narożniku z kratką przewodu, wejdź na nie i rozbij kluczem tę kratkę. Wpełznij w przewód i posuwaj się nim do momentu, gdy pod tobą znajdzie się kolejna kratka - wyjście prowadzące do wypełnionego czerwoną poświatą pomieszczenia. Kontynuuj dopóki nie znajdziesz się przed dużą salą o podłodze z białych płyt, po której lewej stronie, przy filarze będzie widać zerwane przewody wysokiego napięcia. Tu przysuń się do prawej ściany i powoli posuwaj do przodu - spadniesz do wypełnionego przewodzącą prąd wodą pokoju ze ściennym automatem lekarskim i paroma meblami pływającymi w wodzie. Ze stolika, na który spadniesz, zbierz baterię PCV, następnie zaś kieruj się, przeskakując z mebla na mebel na wprost. Skorzystaj, jeśli to niezbędne z automedyka i przedostań, ponownie po meblach - na pochylnię z zerwanego przewodu wentylacyjnego po lewej stronie. Tu zatrzymaj się i przypatrz płytkom - białe są mocne, przyciemnione - nadgniłe - te ostatnie nie wytrzymają twojego ciężaru i ponownie spadniesz do wody. Przejdź tak, by znaleźć się przed zakrętem i przeskocz dwa rzędy słabych płyt. Idź normalnie dalej - znajdziesz się obok sali z dwoma ogromnymi wirnikami.

Przejście tego odcinka może wydawać się trudne - nie jest jednak takie. Każdy z wirników usztywniany jest przez grube pręty biegnące prostopadle do jego osi - po nich przedostaniesz się na drugą stronę. Kiedy wstąpisz na nie, obraz zacznie się trząść, jednak idź tak jak normalnie. Kiedy dotrzesz do miejsca skrzyżowania prętów, obróć się w lewo, weź krótki rozbieg i przeskocz na drugi wirnik. Stąd, ponownie idąc po prętach, przedostań się na drugą stronę i zeskocz na chodniczek poniżej. Znalazłeś się w sporej sali wypełnionej wodą z grubymi rurami i paroma siatkowymi chodniczkami. Miń strumienie pary wytryskujące z rur po prawej stronie - zobaczysz przejście z lewej strony i w głębi - za zerwanym pomostem - drzwi prowadzące gdzieś dalej. Tu uwaga - nie musisz ryzykować przedostania się tam - znajdziesz bowiem tylko jedną rakietę do bazooki i pudełko amunicji .357. Jeśli jednak chcesz - staraj się skakać w poprzek pomostu - od lewego krańca w stronę prawego narożnika końcówki naprzeciw. Skacz oczywiście długim skokiem. Jeśli ci się uda - otwórz drzwi i zabij z Glocka zombie pastwiącego się nad martwym naukowcem, po czym weź wspomniane dobra z rozbitych skrzyń. Jeśli spadniesz po skoku do wody - omijając faunę wody wróć do drabinki i spróbuj raz jeszcze. Wychodząc z sali z rakietą i zombie spójrz w prawo - musisz przeskoczyć na chodniczek poniżej - to łatwe o ile przed skokiem wejdziesz na poręcz pomostu, na którym się znajdujesz.

Staniesz przed kolejną salą z wiatrakami. Pośrodku nich prowadzi wąskie przejście - zdołasz się przecisnąć, jeśli będziesz iść dokładnie środkiem. Minąwszy pierwszą parę wirników skręć w lewo i zejdź po drabince na dolny poziom. Tu również ujrzysz dwa wiatraki - jeden z nich jednak, ten po prawej od wejścia jest uszkodzony. Twoim zadaniem będzie ominięcie jego jedynego, pozostałego płatu i zeskoczenie w dół - tuż przy jego osi. Nie ukrywam, że to trudne zadanie - zapisz się na wszelki wypadek przed próbą jego wykonania. Teraz ustaw się dokładnie naprzeciw, przy ścianie i gdy łopata będzie cię mijać rozpędź się i skocz, po czym, będąc już na ziemi - natychmiast przykucnij. W ten sposób najłatwiej zmieścić się w krótkim interwale uderzeń wirnika. Jeśli ci się udało - ześliźnij się w dół i wejdź w korytarz zakończony kratą, zza której widoczne są płomienie. Wybij ją i wskocz do sali.

Tu czekać cię będzie sporo mierzonych skoków. W poprzek pomieszczenia biegną dwie rynny z których co i rusz bucha ogień. Ty musisz - wykorzystując niewielkie przerwy w ognistych podmuchach - przedostać się na drugą stronę sali. Pierwsza rynna jest stosunkowo prosta do przejścia - po prostu wpasuj się w rytm i przeskocz. Z drugą jednak jest już nieco więcej problemu. Zanim jednak zaczniesz próby - zwróć uwagę, że po drugiej stronie czeka na ciebie headcrab i nowy typ zombie - typ bardziej agresywny, szybszy i dysponujący atakiem zasięgowym. Bezpieczniej jest więc uciec stąd - ustaw się w wąskiej szczelinie po lewej stronie skrzyń i zastrzel headcraba, czyhającego na ciebie. Obróć się teraz w prawo - powinieneś zauważyć ruch ramienia zombie. Nie próbuj weń strzelać - kończy się to zazwyczaj stratą amunicji. Zamiast tego wyciągnij jeden z granatów (powinieneś mieć ich 10) i rzuć w tamten rejon. Eksplozja będzie dla ciebie znakiem, że możesz próbować skakać poprzez ogień (warto skakać z mniejszej skrzyń...).

Znalazłszy się po drugiej stronie, podnieś baterię do PCV i apteczkę ze skrzyni (być może rozpadła się ona w wybuchu granatu), po czym cofnij się i rozbij kluczem kratkę. Przejdź tunelikiem w stronę pokoju rozświetlanego eksplozjami. Rozbij kolejną kratkę i zeskocz na podłogę - znalazłeś się w sali, którą, w równych odstępach czasu przecinają ogniste kule - podobne do tych z poprzedniej sali. Tym razem jednak ich przejście jest bardzo proste - pierwszą miń w normalny sposób, ustaw pomiędzy filarami i przygotuj swego Desert Eagle - za moment będziesz zmuszony stoczyć walkę. Zwróć uwagę, że naprzeciw nie ma wyjścia - będziesz więc musiał wbiec w otwór rury, w którą wlatują płomienie. Zrób to, przez chwilę biegnij za zamierającym płomieniem, po czym zaraz po osiągnięciu miejsca, w którym tunel otworzy się na dużą salę - wskocz na chodniczek po prawej stronie i ukryj, przyklękając, za rurą przy przeciwnej ścianie. W sali czeka na ciebie dwóch znanych ci już zombie i dwóch zombie, u których mutacja rozwinęła się bardziej - są zdolni do ataków dystansowych, szybsi, posiadają również dodatkowe szczęki w korpusie. Tych wyeliminuj w pierwszej kolejności - pamiętaj jednak, by nie strzelać w pomarańczowe skrzynie, jakimi wypełniony jest środek sali. Kiedy z nimi skończysz - podejdź do ciała żołnierza i weź jego broń. Rozejrzyj się - na tabliczce ponad tunelem we wnęce po lewej stronie od ciała, jest napis 'nie blokować ujścia ognia'. Mimo to będziesz zmuszony to właśnie zrobić. Tuż przy rampie stoi mała skrzynka z oznaczeniami 'explosives'. Wciągnij ją po pochylni na górę i zepchnij w szynę pod napisem. Teraz podejdź do urządzenia kontrolnego - minąłeś je, wchodząc po rampie i uaktywnij je.

Seria wybuchów, jakie wywoła eksplozja pierwszej, tej podstawionej skrzyni, otworzy ci dalszą drogę. Zeskocz w otwór powstały w podłodze - bądź ostrożny jednak schodząc w dół korytarza - czekać cię będzie kolejny superzombie - zastrzel go, zanim zorientuje się, że jest atakowany. Uważaj również schodząc w dół - po bokach korytarza, kryjąc się za załomami skał czają się headcraby (łącznie cztery) - strzelaj do nich z daleka z pierwszego pistoletu. Ostatni z nich kryć się będzie w cieniu w zniszczonym szybie po prawej stronie u krańca korytarza. Zastrzel go i wskocz w tunel wentylacyjny. Doprowadzi cię on do kraty, po rozbiciu której znajdziesz się na dachu budynku w czymś, co wyglądać będzie jak część podziemnego garażu. Zeskocz z dachu w miejscu, gdzie będzie to najbezpieczniejsze (na podjazd przy wrotach) i biegnij w stronę rozbitej ciężarówki i rannego żołnierza. Nie zdołasz mu pomóc - zwróć jednak uwagę na ładunek, jaki przewozi: w rozbitych skrzyniach znajdziesz nie tylko amunicję do shotguna, ale również zdalnie odpalane ładunki wybuchowe.

Zbiegnij pochylnią na lewo od ciężarówki - znajdziesz się w sali z oponami i skrzyniami. Rozbij je, by móc wziąć aparat medyczny, po czym, ignorując na razie drzwi po lewej stronie, skieruj korytarzem w prawo - w mrok. Tam natrafisz na nowy, bardzo szybki typ Obcego - Pit Drone. Uważaj nań, gdyż oprócz tego, że jest szybki, potrafi także razić cię na odległość (pluje jadem). Strzelaj do nich z shotguna - pamiętaj również, że jeden podwójny strzał (drugi tryb prowadzenia ognia) jest w stanie zabić. Kiedy skończysz walkę z obydwoma, poratuj się apteczką, leżącą obok martwego żołnierza i rozbij skrzynie znajdujące się w tej sali - powinieneś znaleźć dwie baterie do PCV. Poprawiwszy swój stan, wróć pod drzwi w sali z oponami.

Przygotuj się do walki (tu shotgun może okazać się zbyt mało efektywny - wewnątrz czekają na ciebie cztery pit drones; możesz jednak uprzednio wrzucić im do środka sali granat...). Otwórz te po prawej, wciskając przycisk pomiędzy drzwiami i wyeliminuj wybiegających Obcych. Bądź przygotowany na to, że jeden z nich może czyhać po lewej stronie od wejścia - przy ciężarówce. Kiedy skończysz walkę, rozejrzyj się po garażu - w skrzyni na pace wspomnianej ciężarówki, znajdziesz nową zabawkę - minę, w skrzyniach zaś na podeście po prawej stronie od wejścia - kolejny ładunek wybuchowy i coś, do czego znalazłeś już kiedyś rakietę - bazookę. Dodatkowo w sali leży kolejna bateria do PCV. Przygotuj swój shotgun i wbiegnij po schodkach po prawej stronie od wejścia - bądź przygotowany jednak, że za rogiem czekają na ciebie dwa kolejne pit drones. Zabij je i podejdź do naukowca ukrytego za zaimprowizowaną (lecz, jak widać, skuteczną) barykadą ze stołów - tu usłyszysz opinię całego personelu naukowego Black Mesa - "nie wiem, co jest gorsze - czy wy, żołnierze z rozkazem zamknięcia stacji, czy ci podli obcy...".

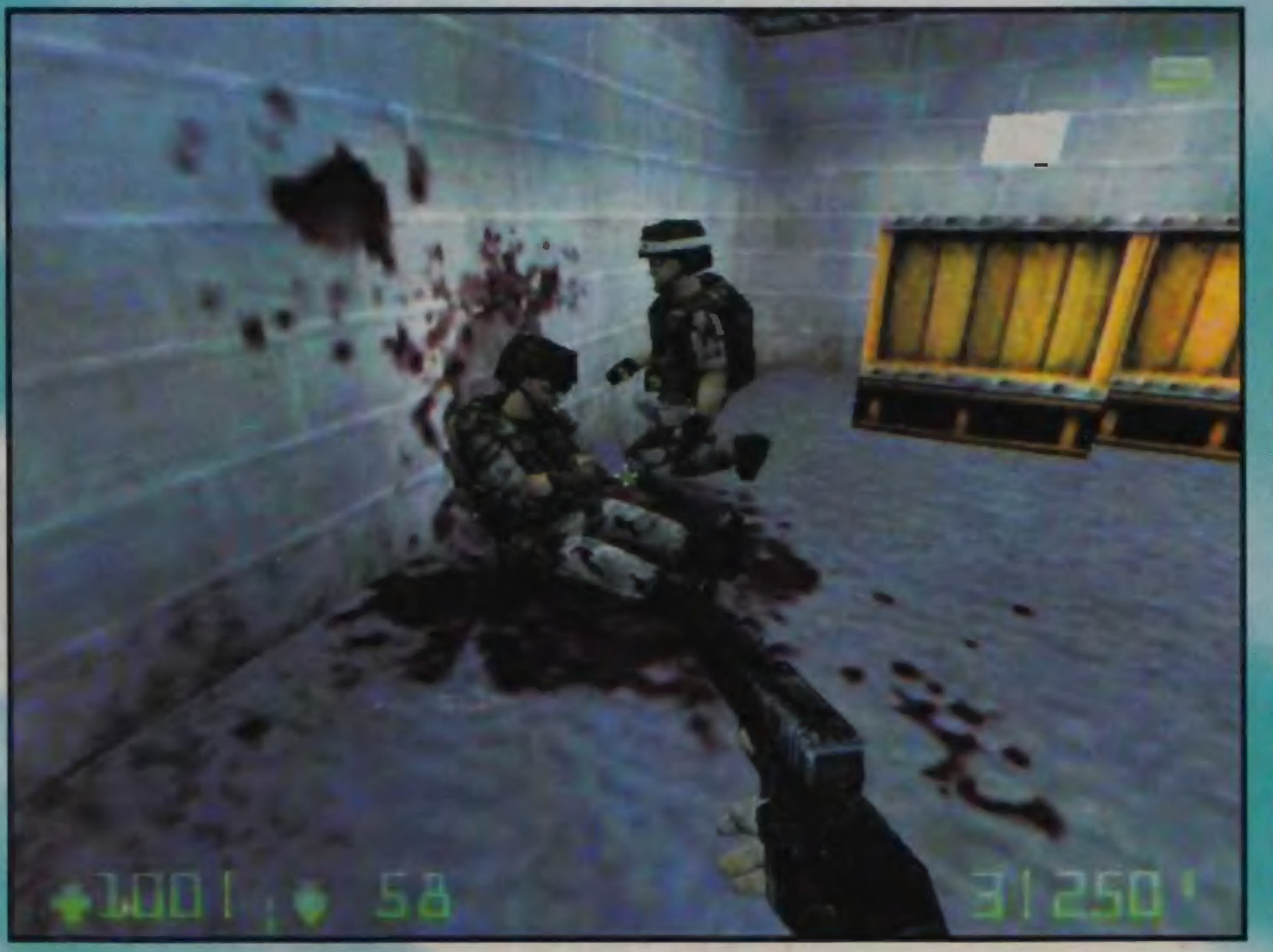
Nie trudź się niszczeniem skrzyń - nie znajdziesz w nich niczego, co mogłoby być użyteczne. Zamiast tego wyjrzyj przez otwarte drzwi windy - kabel nośny windy po prawej stronie, będący obecnie idealnym przewodnikiem prądu, prowadzi na wyższy poziom budynku - tam, dokąd musisz się dostać. Jak na razie jednak jest to niemożliwe. Tymczasem więc wykorzystuj to, co możesz - rozpędź się i skocz w kierunku drabinki naprzeciw. Zejdź po niej, przejdź po gzymsie i zejdź po kolejnej drabince na dół. Podejdź do roztrzaskanego połowicznie wagoniku windy i wejdź doń. Tu wespnij się po otwartej klapie prowadzącej na dach (zadziała jak drabinka) i stąd przeskocz wprost w korytarz, widoczny w otwartych drzwiach. Na tym obszarze nie musisz obawiać się ataku - jedynym problemem będzie pojedynczy, przewodzący prąd kabel. Od drzwi windy skręć w lewo i idź korytarzem, aż do momentu, gdy przyjdzie ci wejść do pokoju z kablem i mokrą (więc i śliską) podłogą. Tu uważaj - twoje żołnierskie buty na wodzie wykazują - co ciekawe - przyczepność teflonu, więc pamiętaj, by nie wykonywać zbyt gwałtownych ruchów - będziesz odbijać się od przedmiotów jak kulka w bilardach... Najlepszym sposobem na bezbolesne przejście tego irytującego odcinka jest, poruszając się wolno, pójść na wprost - na skrzynię, znalazłszy się przy niej przejść bokiem w lewo - do kolejnej skrzyni i wreszcie, oparłszy się i o nią, ruszyć ostrożnie do przodu. Kiedy znajdziesz się ponownie na suchej posadzce, pozostanie ci tylko wskoczenie (długi skok) na skrzynie przy lewej ścianie i zeskoczenie po drugiej stronie. I jeszcze jedno - nie przejmuj się pozostawionymi odłogiem skrzyniami - niczego w nich nie znajdziesz.

Skręć w lewo i przejdź parę kroków w stronę pomieszczenia oznaczonego 'Unit 2 Power'. Otwórz drzwi i podejdź do skrzynki w głębi pokoju - pociągnięcie za dźwignię wyłączy generator. Zbierz jeszcze z sali leżące w skrzyni pudełko z amunicją .357 i wróć do miejsca, w którym zeskoczyłeś ze skrzyń. Od tej strony jednak nie będziesz w stanie się podciągnąć - idź więc naprzód i przejdź przez barykadę ze skrzyń na wprost - znajdziesz się w pokoju z wejściami do wind.

Zeskocz na windę i następnie - na ziemię i wespnij się kolejno po dwóch drabinkach. Powinieneś znaleźć się na górnym gzymsie - naprzeciw wejść i bezpiecznego już kabla nośnego windy. Przeskocz nań i wespnij się po nim w górę. Znalazłszy się na poziomie drugiej windy, rozhuśtaj kabel i przeskocz na wagonik (to może być nieco trudne - warto więc potrenować skoki z lin na liny w ramach Boot Camp). Stanąwszy bezpiecznie na dachu, możesz ześliznąć się do mrocznego wnętrza wagonika - znajdziesz tam dwie baterie PCV (wydostaniesz się stamtąd po opuszczonej klapie), bądź od razu wejść w korytarz, w którym spostrzeżesz martwe ciało strażnika. Stąd skieruj się w lewo, do miejsca, gdzie za załomem korytarza napotkasz zatrzaśnięte drzwi, strumyczek wody, kratkę przewodu wentylacyjnego i małą szarą skrzynkę.

Rozbij kluczem kratkę i podciągnij skrzynkę pod otwór tak byś mógł się do niego dostać. Przejdź nim, nie zważając na irytujące dźwięki zdradzające obecność Obcego - nie zdoła się do ciebie dostać - do momentu, gdy szyb przełamie się (możesz chcieć wrócić tu później - w głębi spoczywa ciało naukowca i niewielka niespodzianka). Zbiegnij do wody i nie odwracając się biegnij do otworu w ścianie po prawej stronie wypełnionej wodą sali. Znalazłszy się z powrotem w korytarzu odwróć się i skieruj na prawo - do drzwi, których uprzednio, będąc po drugiej ich stronie nie mogłeś otworzyć - tym razem nie będą stawiać oporu. Przeciągnij też szarą skrzynkę w miejsce, gdzie, w wejściu w korytarz naprzeciw otworu w ścianie, którym uciekłeś z sali z wodą ustawiono zaimprowizowaną barykadę. Wejdź kolejno na skrzynkę, następnie zaś na kosz na śmieci i zeskocz po drugiej stronie. Weź granat ustawiony na barykadzie i spójrz przez okno do pokoju po prawej stronie korytarza - w głębi stoi pojedyncza skrzynka wypełniona materiałem wybuchowym. Odsuń się od okna i wypal w nią dwukrotnie z pistoletu - eksplozja dosłownie rozerwie pomieszczenie, tworząc drogę, którą przeciągniesz wokół barykady skrzynkę, by podstawić ją w trzecie z kolei miejsce - pod kratkę naprzeciw sali, w której był wybuch.

Korzystając z podstawionej skrzynki, dostań się do przewodu wentylacyjnego łączącego korytarz z kolejną salą. Bądź jednak ostrożny - za zakrętem, tuż przy kratce prowadzącej do pokoju z leżącym na biurku martwym naukowcem czyha pojedynczy headcrab - zastrzel go z pistoletu zanim w ogóle zdoła cię zauważyć. Teraz wybij kratkę i wyjdź przez drzwi po prawej stronie. Znajdziesz się w korytarzu skręcającym w lewo. Uważaj przechodząc pod zerwaną płytą w suficie - tam również przyczaił się headcrab. Idź dalej korytarzem, ignorując na razie otwór w podłodze i dobiegający stamtąd głos ludzki - przy kolejnej zaimprowizowanej barykadzie znajdziesz medpack. Co ciekawe, również usłysz głosy żołnierzy! Wróć do ominiętego przed chwilą otworu w podłodze i zejdź po drabince na dół. Napotkasz tu naukowca, który schował się, gdy wszystko się rozpoczęło... Podnieś baterie do PCV i - zważając na kabel elektryczny - podejdź do skrzynki na ścianie naprzeciw drabinki. Wyłącz prąd, odczekaj parę chwil i wespnij po niegroźnym już kablu. Znalazłszy się w pokoju, rozhuśtaj i zeskocz na podłogę.

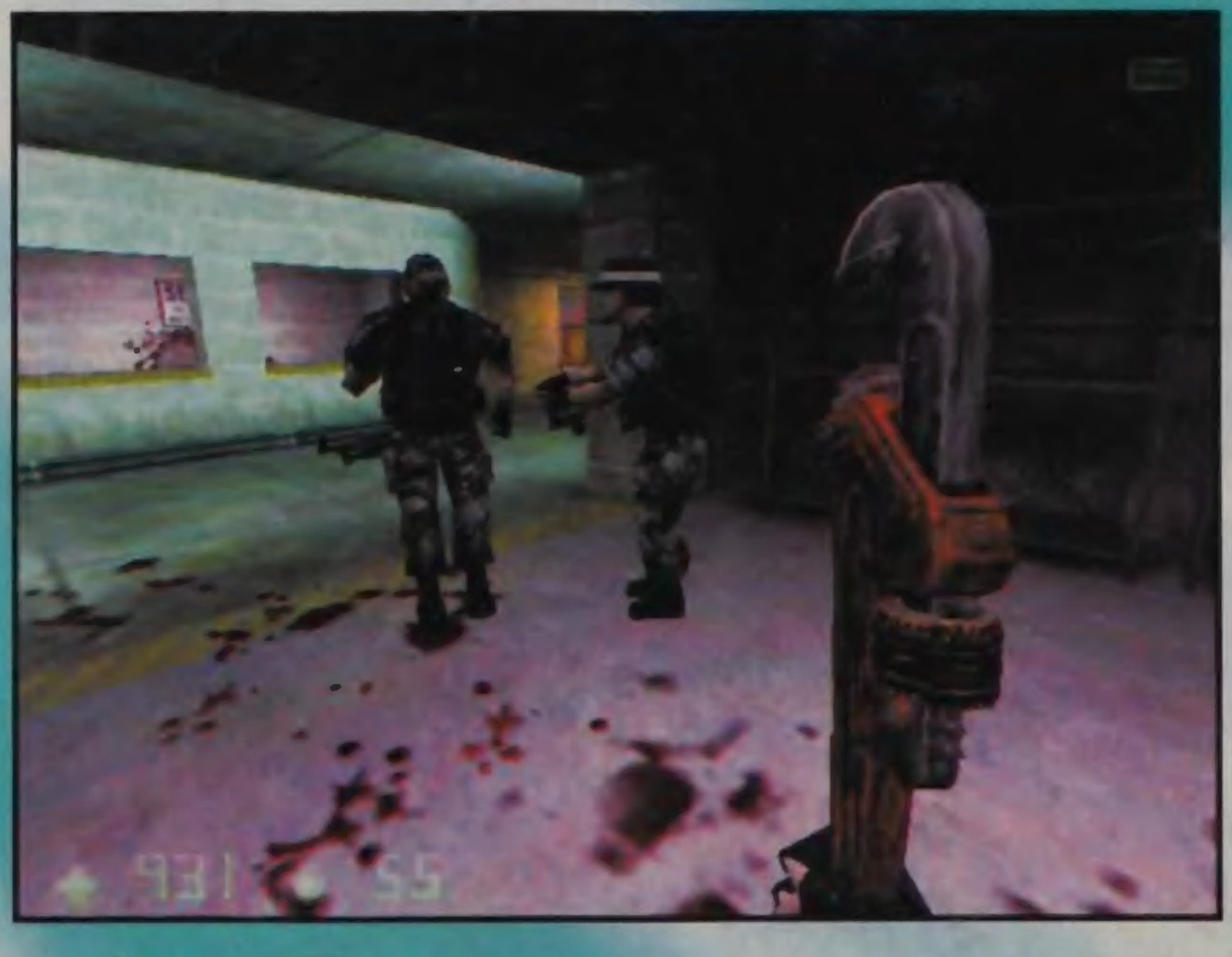


Rozejrzyj się - we wnęce, za zaimprowizowaną zasłoną znajdziesz ciała, amunicję, apteczkę (w skrzyni) oraz to, co w tej chwili najistotniejsze - radio! Uaktywnij je i porozum z żołnierzami, których słyszałeś przed chwilą - okaże się, że są tuż obok, za drzwiami. Odczekaj do momentu, gdy wysadziwszy drzwi, zameldują się tobie i nakaż inżynierowi (kolesiowi z papierosem) przebić się przez drzwi z napisem 'elevator' (po prostu podprowadź go pod nie). Zrozumiawszy czego się od niego oczekuje, wytnie przy pomocy palnika drzwi i kopniakiem wepchnie do środka. Teraz ponownie wydawszy im rozkaz osłaniania cię (rozkazy są dwa, wydawane na zmianę - "zostań w miejscu" i "chodź ze mną"; pamiętaj również, że może okazać się, iż niezbędne jest cierpliwe prowadzenie ich dosłownie krok po kroku, nie gubiąc ich ani na moment z pola widzenia...) - wejdź do windy, i odczekawszy aż wszyscy się w niej zgromadzą, uaktywnij ją.

Friendly Fire

Kiedy winda się zatrzyma, przygotuj swój niezastąpiony w sytuacji, jaka za moment będzie mieć miejsce, Deser Eagle i wejdź do pokoju. W tym samym momencie, w którym ty będziesz przekraczać próg windy, w pomieszczeniu pojawią się cztery Alien Slaves - strzelaj do nich najskuteczniej jak potrafisz - twoi żołnierze dopomogą ci, gdybyś zaczął mieć kłopoty. Kiedy wrogowie przestaną się poruszać - podprowadź inżyniera pod drzwi po przeciwnej stronie sali, te, oznaczone tabliczką 'exit' - ponownie będziesz świadkiem wycinania przezeń drzwi. Kiedy skończy, nakaż obydwu czekać w tej sali, sam zaś wyjdź przez "drzwi" i w tej niewielkiej przestrzeni, jaka się przed tobą otworzy, znajdź stanowisko strażnika. Wejdź do szopy i zbierz baterię do PCV, minę i shotguna. Zaraz po tym wróć do sali, z której wyszedłeś, ponownie wydaj rozkazy żołnierzom - i wejdź po schodach. Zmierzając w kierunku drzwi wyjściowych z holu, tych do których prowadzi galeryjka, na którą się wspiąłeś, uważaj na kolejnych Alien Slaves, którzy mogą wychodzić z przyległego, a zajmowanego przez nich korytarza. Zabij ich tutaj lub w korytarzu i wejdź do niego.

Po prawej stronie zobaczysz wejście do pokoju, naprzeciw czerwonych drzwi. Ostrożnie zajrzyj do pokoju - tu również czyha na ciebie para Alien Slaves. Zastrzel ich (możesz również próbować wrzucać tam granaty) i zbierz znajdujące się w sali przedmioty - automat medyczny leżący na szafce po lewej stronie wejścia i pistolet na stoliku po prawej. Zaraz po tym skieruj się w stronę zauważonych przed chwilą czerwonych drzwi. Wcześniej jednak - jeśli chcesz oszczędzić sobie "przyjaznego ognia" z luf pozostawionych za plecami "strażników" wprowadź ich do pokoju i każ tam czekać - przydadzą się do ataku z flanki w momencie, gdy uznasz za stosowne wycofać się, a wrogowie podążą za tobą... Sam otwórz czerwone drzwi i wejdź do środka - naprzeciw siebie spostrzeżesz bliźniacze drzwi do tych, którymi wszedłeś, po prawej stronie drzwi drewniane wiodące do sali obok, na suficie zaś płyty, których kolor sugeruje że trzymają się tam na słowo honoru. Przygotuj się również na to, że po zrobieniu przez ciebie paru kroków w głąb korytarza z góry, wraz z płytami spadną wrogowie - początkowo będą to jedynie Alien Slaves (dwa), kolejna fala jednak, pojawiająca się po tym, jak postąpisz parę kroków dalej składać się będzie z Alien Slave i Shocktroopera. Dwóch pierwszych zabij z Desert Eagle, dwóch ostatnich - posyłając w ich stronę, natychmiast po ich "wylądowaniu" - pocisk z granatnika, dołączonego do MP5.



Kiedy skończysz z nimi, przygotuj się na jeszcze paru Alien Slaves znajdujących się w pobliżu. Otwórz drewniane drzwi po prawej stronie korytarza - spostrzeżesz salę konferencyjną i łącznie trzech dalszych Obcych. Eliminuj ich pojedynczymi pociskami kalibru .357 - po jednym na łebka, po czym wejdź do sali i zbierz leżący na podłodze medpack. Przywołaj swoich towarzyszy i zbliż do lewej ściany sali - potężna eksplozja wyrwie kawałek muru, do sali zaś wkroczy kolejny Alien Slave. Kiedy z nim skończycie wyjdź na korytarz i zastrzel dwóch ostatnich przeciwników na tym piętrze. Uważaj również zbliżając się po raz pierwszy do skrzyżowania z korytarzem po prawej stronie - zapowiadane naloty sprawią, że ze zbombardowanej sali w końcu korytarza uderzy słup dogasającego ognia. Przejdź tym korytarzem i wejdź do na wpół otwartego pokoju.

Po rurach w rogu pomieszczenia wejdź na półpiętro. Stąd, wykorzystując kolejne szczątki pnij się w górę - uważaj jednak - nad chodniczkiem zawieszone są dwa dawno nie widziane jamochłony - strzelaj do nich z najsłabszej broni jaką posiadasz - Glocka. Kiedy dotrzesz do drabinki wejdź po niej i stań na zerwanym chodniczku. Obróć się i upewniając, że nic nie przeszkodzi ci w zamiarze - przeskocz nad rozpadliną. Stań przy drzwiach i ponownie przygotuj na walkę. Wejdź przez drzwi - znajdziesz się w części korytarza skręcającego w lewo - nieopodal leżeć będzie ciało z pochodnią w ręku. Przygotuj Desert Eagle, wychyl się i strzel w pomarańczową skrzynkę po drugiej stronie sali jaka znajduje się u końca tunelu - to sprawi, że przynajmniej jeden z czyhajacych tam dwóch Shocktrooperów zginie od wybuchu. Kiedy wyeliminujesz ich obu, rozejrzyj się - znalazłeś się w wypełnionej zieloną cieczą sali, na przełamanym chodniczku, a druty, po których ewentualnie mógłbyś przeskoczyć na drugą stronę - strzelają iskrami, co sugeruje dobitnie, co się z tobą stanie po uchwyceniu ich. Po lewej stronie jednak znajduje się wyłącznik prądu - strzel weń z Glocka - druty przestaną przewodzić prąd. Teraz ustaw się i przeskocz na pierwszy z wiszących kabli. Rozhuśtaj się i przeskocz na drugi, stąd zaś - ponownie rozhuśtawszy - na chodniczek po drugiej stronie.

Porozglądaj się i pozbieraj znajdujące się w skrzyniach dobra - granat, dwa pociski do granatnika MP5, amunicję do Glocka i Desert Eagle. Idź w prawo, do pomieszczenia ze regałami na których leżeć będą kolejne magazynki (do shotguna, DE, Glocka), dobrami - miną, medpackiem i baterią PCV, ciałem żołnierza, któremu się nie udało i radiem. Pozbieraj niezbędne przedmioty - uważaj jednak - z korytarza po prawej stronie wejścia mogą wybiec sonichoundy - strzelaj do nich z Glocka, bądź MP5 - i w końcu skorzystaj z radia. Usłyszysz wezwanie o pomoc w walce z Black Operatives - radio wspomni również o potrzebie znalezienia inżyniera. Idź dalej korytarzem z którego wybiegali wrogowie (uważaj - trzeci czeka za jego załomem), po czym, korzystając ze szczątków anteny, wespnij się na górę - na płytę.

Tu rozejrzyj się - oprócz dziury w ziemi, zobaczysz kilka par drzwi, uszkodzony kanał wentylacyjny i... medyka. Podejdź do niego - on potwierdzi konieczność znalezienia inżyniera - drzwi przed którymi stoi należy wyłamać za pomocą palnika. Po zakończeniu rozmowy skieruj się do tunelu wentylacyjnego - przejdź nim kawałek i na skrzyżowaniu skręć w lewo. Stąd, zza kratki będziesz mógł obserwować i podsłuchiwać dwóch Black Operatives - komandosów uzbrojonych w MP5 - zdecydowanie najgroźniejszych przeciwników, jakich do tej pory spotkałeś. Przeciwników, gdyż jak się zorientujesz - grają oni po przeciwnej stronie niż ty i żołnierze... Wycofaj się za załom tuneliku i rzuć granat w kierunku kratki zamykającej drogę - po chwili wychyl się ostrożnie i zastrzel mierzonymi w głowę strzałami z Desert Eagle, przynajmniej jednego z nich. Wyjdź ostrożnie z tuneliku i ostrożnie, kucając przejdź w prawo - kryjąc się wpierw za rakietą, następnie kolejnymi skrzyniami tak, by dostać się niemal do zamkniętych drzwi. Bądź ostrożny jednak - po drodze napotkasz kolejnego przyczajonego BO. Kiedy z nim skończysz skieruj się, wykorzystując każdą osłonę, jaką zdołasz w kierunku ciężarówki i zastrzel pozostałych z początkowej piątki komandosów. Generalna taktyka to strzelać w nich z DE bądź granatnika MP5 i... być lepszym niż oni.

Kiedy skończysz - porozbijaj skrzynie i zbierz apteczki, broń i amunicję, jaką kryją. Podejdź również do stalowych drzwi w końcu hangaru (po prawej od wyjścia z kanału wentylacyjnego) i otwórz je przyciskiem po prawej stronie. Wewnątrz ujrzysz dwie kolejne skrzynie (ładunek wybuchowy i kolejny medpack) i... siedzącego przy ścianie rannego inżyniera. Przejdź na drugą stronę garażu - i zniszcz (o ile jeszcze istnieje) belkę blokującą drzwi po prawej stronie dużych, zatrzaśniętych jednak wrót. W korytarzyku, jaki zobaczysz będzie stać karabin strażniczy - nie próbuj z nim walczyć - cofnij się i wrzuć do środka granat. Kiedy usłyszysz dźwięk wyłączanego mechanizmu - wejdź do środka, przejdź korytarzem i nie zważając na bezużyteczny już wyzwalacz laserowy - wyjdź na płytę.

Skieruj się w stronę pozostawionego tu lekarza i nakaż mu iść ze sobą. Przeprowadź go korytarzykiem i przez garaż aż do wnęki z rannym inżynierem. Kiedy lekarz wyleczy go, nakaż mu iść ze sobą (lekarza pozostaw w garażu, bądź przy wyjściu z niego). Zaprowadź inżyniera w kierunku zaspawanych drzwi i pozwól mu je otworzyć. Bądź przygotowany na to, że zginie on w chwilę po ich otwarciu - najlepszą pozycją dla ciebie będzie ukrycie się za szczątkami podstawki masztu po lewej stronie masztu. Wrzuć granat w stronę karabinu strażniczego, który zmasakrował inżyniera (niestety potwierdza się, że co się odwlecze to nie uciecze...) i usłyszawszy satysfakcjonujący dźwięk wyłączającego się mechanizmu wejdź do środka. Za zakrętem korytarza spostrzeżesz leżący na posadzce ładunek wybuchowy i kolejny zakręt korytarza, w nim zaś - miny z wyzwalaczami laserowymi. Tu możesz próbować przejść pod pierwszym promieniem i przeskoczyć nad drugim, jednak z racji tego, że i tak pewnie będziesz musiał wrócić po medyka - warto jest je wyeliminować. Możesz to zrobić w dowolny sposób - strzelając w minę i uskakując przed podmuchem, rzucając w korytarz granat bądź podkładając tam ładunek i detonując go z bezpiecznego miejsca. Kiedy korytarz będzie bezpieczny, przejdź nim, zejdź po schodach i spotkaj z dwoma żołnierzami - zauważ, że jeden z nich dźwiga potężnego M-249. Przygotuj się więc na naprawdę twardą walkę...

Walka, która czeka cię w magazynie naprzeciwko, jest zdecydowanie najtrudniejsza spośród wszystkich jakie toczyłeś do tej pory. Twoimi przeciwnikami, a ściślej przeciwniczkami, będzie jeszcze bardziej zajadła i jak dla mnie zdecydowanie groźniejsza żeńska odmiana Black Operatives (znasz je już, jeśli grałeś w Half-Life). Uzbrojone są one w szybkostrzelne pistolety, ich główną przewagą jednak jest niesamowita szybkość i zwinność. Walcz z nimi będąc cały czas w ruchu, zasypując je pociskami i gdy tylko nadarza się okazja - strzałami z granatnika MP5... Podejdź do drzwi magazynu i... wrzuć tuż obok skrzyni na wprost granat, bądź lepiej ładunek wybuchowy. Cofnij się za załom i zdetonuj ją, po czym uzbrój w MP5. Wbiegnij do sali i starając pozostawać w ruchu i cały czas kryjąc się za skrzynkami, eliminuj wszystkie przeciwniczki (jest ich bodajże 6). Kiedy skończysz wbiegnij po schodkach po prawej stronie sali na górę i przełącz dźwignię u końca pomostu. (Swoją drogą - dobrze byłoby, gdyby atak przeżyli również twoi żołnierze - walka się bowiem jeszcze nie skończyła...) Teraz możesz albo biec do medyka i ew. sprowadzić go tutaj (może on leczyć również twoich rannych żołnierzy), bądź korzystając z faktu, że wrota przy torach przed magazynem otworzyły się iść tym korytarzem.

Idąc, zwróć uwagę na wnękę po lewej stronie - znajdziesz w niej trochę amunicji .357 i do Glocka oraz apteczkę. Idąc dalej bądź ostrożny - przekraczając tory za zakrętem korytarza, przygotuj się na kolejny atak - tym razem atakującymi będą obie płcie Black Operatives - uważaj więc i na szybkość, i na siłę ognia. Pilnuj się również, by nie stawać na linii strzału swoich własnych żołnierzy - M249 to naprawdę mocna broń... Eliminując kolejnych BO, posuwaj się naprzód. W wolnej chwili zniszcz skrzynie w rogu korytarza (granat i granaty do MP5) i zajrzyj do alkowy z martwym strażnikiem. W niej znajdziesz trochę tradycyjnego dobra, najistotniejsze jednak w twojej obecnej sytuacji może być jednak to, że w rogu pomieszczenia stoi przenośny agregat energii do PCV.

Idź dalej, odwiedzając przy okazji stróżówkę po lewej - w stół wbity jest nóż, więc jeśli jakimś dziwnym przypadkiem go nie posiadasz - weź go. Idź dalej i starając się raczej stosować atak z ukrycia (Desert Eagle bądź ładunki wybuchowe), pozbądź się pozostałych na tym etapie BO. Uważaj - kryją się m.in. w stróżówce naprzeciw korytarza i - dwóch - w sali po prawej. Dodatkowo na dźwięk strzałów pojawi się jeszcze dwóch z sali ze schodami naprzeciw. Kiedy z nimi skończysz - rozejrzyj się. Oprócz apteczek znajdziesz w tej okolicy baterię do PCV (półka w sali po prawej) i trochę amunicji kalibru .357 i 12 gauge. Nie zapomnij również pozbierać broni pozostawionej przez męską odmianę Black Operatives. Wyzbierawszy do końca dobra, idź do ostatniej sali, wejdź po znajdujących się tam schodach i korzystając z dźwigni na końcu podestu, otwórz kolejne wrota. Wróć do wagonika kolejki, jaki minąłeś po drodze i wskocz nań.

Kierowanie wagonikiem jest naprawdę proste - najpierw użyj dźwigni, by uaktywnić go (pojawi się konsolka) i korzystając z klawiszy ruchu przód i tył rozpędzaj i hamuj wagonik. Opanowawszy tę nietrudną sztukę, cofnij wagonik aż za zwrotnicę obok nowo otwartych wrót i zatrzymaj tam wagonik. Teraz korzystając z Glocka, przełącz zwrotnicę tak, by tory prowadziły w lewo (nie możesz się pomylić - strzałka to ideogram nie do pomylenia...) i wjedź w nowy korytarz. Jadąc, staraj się pozostawać przez cały czas w pozycji kucznej - w jednym momencie z sufitu zwisać będą zerwane kable elektryczne. Jedź, dopóki nie ujrzysz dużej sali, w której najwyraźniej twoja podróż ma się zakończyć. Postaraj się również nie wpaść wprost na strażnika - pojedynczego BO - kryjącego się za zaporą z worków z piaskiem we wnęce po lewej stronie torów. Najbezpieczniej jest rzucić tam granat... Wyeliminowawszy go, zeskocz z wagonika, weź broń i wskocz przez rozbite okno do pomieszczenia z rurą, iskrzącymi przewodami i paroma skrzyniami. Weź leżącą tu wyrzutnię rakiet oraz amunicję .357 i granaty ze skrzyń, po czym, przyciągnąwszy do okna szarą skrzynkę, wskocz na rurę (długi skok może okazać się nieodzowny...) i zważając na kable po lewej, wejdź w czerwono oświetlony obszar nad sufitem. Tu skieruj się do kratki po prawej i rozbiwszy ją - wejdź w tunel wentylacyjny...

We Are Not Alone

Opuściwszy szyb, znajdziesz się w korytarzu mającym po prawej stronie (od szybu) stanowiska energii i automat medyczny, po lewej zaś - wejście do dużej sali, z której - jak słyszysz dobiegają głosy wspominające coś o Freemanie! Podreperuj twe siły i skieruj się w stronę głosów. Kiedy drzwi, na skutek przyciśnięcia przycisku po ich lewej, otworzą się - zobaczysz scenkę, którą być może przypominasz sobie już z Half-Life - Freemana skaczącego w teleporter, prowadzący do Xen. Nie próbuj biec za nim już teraz - zajmij się swoim zadaniem. Najpierw za pomocą swego MP5 wyeliminuj wszystkie latające i wystrzeliwujące kule ognia paskudztwa (jest ich bodajże 6), po czym obejdź uszkodzony teleporter i zbliż się do właśnie opadającego na ziemię chodniczka. Wespnij się po nim i śmiało wchodź w żółtopomarańczową kulę na górze. Znajdziesz się w Xen.

Rozejrzyj się (ładnie tu, prawda?) - ty stoisz na platformie zawieszonej w przestrzeni - wokół zaś porozwieszane są inne. Na początek przeskocz z tej twojej na sąsiednią, tę z ciałem i medpackiem - pamiętaj o możliwości wydłużenia skoku! Następnie - posługując się "bańką", wskocz na platformę powyżej. Stąd z kolei skocz na kolejną. Na chwilę przed skokiem powinieneś usłyszeć dźwięk przeniesienia i krzyk spadającego naukowca. Spadnie on i oczywiście straci życie, pozostawiając jednak po sobie broń, której plany, jak może pamiętasz, miałeś okazję oglądać w biurach Black Mesa - Displacer. Zebrawszy ją, przeskocz na kolejną platformę - bądź ostrożny jednak, by z rozpędu nie wbiec na kolejną "odskocznię". Na niej ustaw się tak, by przed sobą mieć platformę znajdującą się powyżej, nieco po prawej od twej początkowej pozycji (sąsiaduje ona z tą z sonic-houndami...) i korzystając z bańki przeskocz na nią. Teraz spokojnie zastrzel obydwa eyehounds i przeskocz na zajmowaną przez nich platformę. Stąd po raz kolejny, wykorzystując bańkę, przeskocz na platformę powyżej - na lewo od wirujących wokół teleportu kamieni i śmiało zeskocz na tę żółtą kulę. Zostaniesz przeniesiony z powrotem na ziemię...

Crush Depth

Znajdziesz się w korytarzu, w głębi którego spostrzeżesz wejście do windy po lewej stronie. Otwórz drzwi prowadzące do wagonika, wejdź do niego i przyciskiem znajdującym się po prawej stronie od wejścia uruchom windę. Kiedy wagonik się zatrzyma - opuść go i rozejrzyj się wokoło - kierując się w lewo, dotrzesz do sali z zamkiem - czytnikiem obrazu tęczówki, który nie przepuści cię dalej. Idąc w prawo, miń korytarz do momentu, gdy ujrzysz drzwi z tabliczką 'Hydrofauna Studies Laboratory'. Zbij szybę w prawym skrzydle drzwi (możesz wejść w nie) i obróć się w lewo. Ujrzysz salę, w której, za konsoletą po lewej stronie czają się 2 pit drones, naprzeciw w głębi znajdują się dwie stacje ścienne - medyczna i energetyczna i co ciekawe - w klatce pod wodą po prawej stronie sali stoi uwięziony naukowiec. Kiedy wejdziesz do sali, usłyszysz jego głos, mówiący, że ukrył się tam, gdyż bał się Obcych, będzie prosił o uwolnienie. Zanim jednak to nastąpi - zastrzel (np. z Desert Eagle) obydwa pit drones i podreperuj swój stan, korzystając ze stacji. Następnie wejdź za konsoletę i wciśnij znajdujący się tam przycisk - naukowiec znajdzie się w sali, w której jesteś i zaproponuje pomoc w otwarciu dowolnych drzwi na tym poziomie...

Skorzystaj z oferty pomocy i zaprowadź go pod drzwi w sali na lewo od windy. Kiedy je otworzy daj mu rozkaz, by pozostał w tym miejscu - idąc z tobą może tylko zginąć... Wychodząc zza narożnika do sali wypełnionej akwariami uważaj - jedno z nich będzie rozbite, na podłodze zaś przy nim czaić się będzie bullsquid - potwór, którego mogłeś spotkać już wcześniej... Zabij go i zbierz leżące po prawej stronie korytarza pudełka z "amunicją" do Displacer, po czym wskocz w rozbite akwarium i wbiegnij po drabince. Znalazłszy się na górze, natychmiast przykucnij - na poziomie powyżej czyha na ciebie parę pit drones. Najbezpieczniej dla ciebie będzie rzucać granaty w miejsca, o których jesteś przekonany, że stoją tam Obcy. Jeśli któryś z nich zdoła w ciebie plunąć kwasem - tuż obok otwartej klapy leży apteczka. Kiedy na górze wrogowie przestaną się ruszać zbierz Glocka leżącego po prawej stronie kraty i wejdź po niej. Tu przez szczelinę w ścianie zabij kolejnego Obcego i przygotuj na walkę w zwarciu - zbliżając się bowiem do końca sali (tam gdzie leży amunicja do Desert Eagle) będziesz zmuszony stawić czoła kolejnym pit drones - jeden z nich spadnie za twoimi plecami! Wyeliminowawszy, ich wejdź przez wyrwę w ścianie do sąsiedniej sali

(uwaga - być może kolejny pit drone) i skieruj do widocznego w głębi sali tunelu wentylacyjnego.

Po przejściu przezeń (niezbędne będzie uaktywnienie noktowizora) i wybiciu kratki u jego końca staniesz w kolejnej sali - jej centrum stanowić będzie teleporter podobny do tego, który już widziałeś przed chwilą. Miń go i jeśli to niezbędne pozbieraj pudełka z plutonem - amunicją do Displacer. Zaraz po tym wskocz w teleport. Po chwili znajdziesz się w wodzie po drugiej stronie szklanej ściany sali w której byłeś przed momentem. W ścianie w głębi zobaczysz otwór tunelu - wpłyń weń - po chwili wynurzysz się w skręcającym w lewo korytarzu. Przygotuj się na walkę, co zabawne jednak - przygotuj tylko Glocka - w zupełności wystarczy. Wychyl się za narożnik drugiego zakrętu korytarza - powinieneś sprowokować dwóch zombies i headcraba do skierowania się w twą stronę. Samemu zaś cofnij się w korytarz z wodą i wykorzystując ledwie widoczny gzyms po obu jego stronach - tuż nad lustrem wody, cofnij się w jego głąb. Po wypracowaniu nieosiągalnej dla wroga pozycji strzeleckiej, możesz bez problemu przycelowywać i kolejno eliminować.

Kiedy z nimi skończysz, idź do ostatniej sali i pozbądź się jeszcze jednego zombie i jeszcze jednego headcraba (czai się za skrzynią po prawej stronie...), po czym rozbiwszy kratkę wejdź do środka kolejnego tunelu wentylacyjnego. Rozbij kolejną kratkę i po krótkim locie w dół znajdziesz się w grocie wypełnionej wodą. Zwróć uwagę, że naprzeciw, w zamkniętym obecnie tunelu znajduje się jakaś wodna bestia. Tymczasem jednak płyń w kierunku budynku i wejdź po drabince. Bądź ostrożny jednak - w głębi, za zakrętem korytarza czai się headcrab, zombie i co najgorsze - superzombie. Zabij ich wrzucając do środka granat (bądź ładunek wybuchowy) i zbliż do krawędzi po lewej stronie - poniżej spotrzeżesz dwóch zombies. Wyeliminowawszy ich zejdź w dół - podnieś apteczkę i podreperuj stan PCV, korzystając ze ściennej stacji (nie próbuj jednak nawet podchodzić do aparatu medycznego - wybuchnie ci w twarz; swoją drogą - ta zasada tyczy się wszystkich niepewnych urządzeń...).

Wejdź w przyległy korytarz i użyj zaworu (angielski valve... ;) - dzięki temu wrota zamykające drogę widocznej z korytarza bestii staną otworem. Wróć na górę - do groty wypełnionej wodą, wskocz do niej i wpłyń w zamknięty uprzednio korytarz. Miń bestię (to da się zrobić bez problemu) i nie zważając na jej ryki wpłyń do sali u krańca korytarza, po czym natychmiast przekręć kolejny zawór. Prawdopodobnie zacznie brakować ci powietrza - popłyń więc do góry, by dotrzeć do lustra obniżającej się szybko wody. Kiedy woda opadnie, drzwi się otworzą - opuść nimi salę. Nie dotykaj przycisku naprzeciw (pamiętasz ostrzeżenie?), popatrz tylko przez szybę i skieruj się do widocznego za nią korytarza. Tu drogę zagrodzą ci jednak wyładowania elektryczne. Naprzeciw jednak spostrzeżesz skrzynkę - strzel w nią, by pozbyć się zagrożenia i idź do końca korytarza, do miejsca, w którym łączy się on z jasno oświetloną salą.

Tu przygotuj się na walkę. Ja korzystałem w jej trakcie z M249 i dzięki temu mogę twierdzić, że nie jest ona trudna. W chwilę bowiem po pojawieniu się w niej zmaterializują się w niej Obcy - dwa pit drones i co gorsze świetnie uzbrojony shock trooper. Stój przy ścianie tak, by shock trooper nie mógł w ciebie strzelać i pozbądź się pit drones. Skończywszy z nimi, zabij troopera. Uwaga - nie strzelaj do istoty, jaka odpełznie od jego ciała - ona wprawdzie rzuci się na ciebie jednak już po chwili zrozumiesz co mogłeś stracić pozbywając się jej - ten żywy organizm stanie się pierwszą, działającą na dystans i odnawiającą zasoby amunicji bronią!

Kiedy już zaprzyjaźnisz się ze swoim nowym pupilem, wejdź w korytarz po lewej stronie sali i przejdź do korytarza z parą stalowych drzwi. Tu wciśnij przycisk na prawej ścianie i przejdź do korytarza widzianego za otwartymi drzwiami. Podnieś jeszcze leżące tu pudełka z plutonem (jeśli masz możliwość) i wskocz w widoczny tu teleporter. Ponownie znajdziesz się w Xen, tym razem jednak twoja wizyta tu nie będzie tak męcząca jak poprzednia - po prostu przeskocz z platformy na platformę i ponownie wejdź w teleport... Znajdziesz się w korytarzu bardzo podobnym do tego, który opuściłeś, wybierając się do Xen. Odwróć się i wciśnij przycisk otwierający drzwi po lewej. Przejdź przez nie - znajdziesz się w korytarzu z zerwanym chodniczkiem i zamkniętymi na stałe drzwiami naprzeciwko. Po jego lewej stronie ujrzysz grotę wypełnioną wodą i dwie wodne bestie. Co ważniejsze jednak - powinieneś zobaczyć również prostopadłościenne pudło z przerdzewiałego metalu - to będzie wyjście, do którego musisz dotrzeć. Przygotuj klucz francuski, wejdź do wody, przykucnij i przejdź przez otwór w szkle, po czym natychmiast, unikając bestii, płyń w kierunku wyjścia. Kratkę chroniącą dostępu rozbij kluczem i wejdź w korytarz.

Vicarious Reality

Wyjdź z korytarza przez otwór w jego suficie, posiłkując się fragmentem belki stropowej. Tu przejdź na chodniczek po lewej stronie i obróciwszy się twarzą do sali, zastrzel z broni Obcego dwa headcraby - jeden na chodniczku przed tobą, drugi - na schodkach obok ciała naukowca. Wskocz na poręcz i zeskocz przy ciele strażnika, chwytając zarazem Desert Eagle jaki pozostawił. Przejdź w kierunku schodów z profesorem (uważaj - za tobą, jak i również przed tobą - za zakrętem korytarza czają się kolejne headcraby) i zebrawszy w razie potrzeby medpack, skieruj się w głąb korytarza. Skręć w lewo przy tabliczce 'Specimen Observation Area' i wejdź w wypełniony czerwoną poświatą korytarz. Dojdź do drzwi u jego końca - niestety - okażą się być zatrzaśnięte. Wróć mniej więcej do połowy korytarza - przed tobą nagle zmaterializują się dwa pit drones i pojedynczy, jednak bardzo groźny shock trooper. Wyeliminuj ich, korzystając z siły ognia swego nowego przyjaciela - możesz również, tuż przed starciem z trooperem, zmienić broń na MP5 i wystrzelić weń granat. Uważaj również po samym zakończeniu walki - istota, którą wykorzystujesz jako broń, będzie cię, tak jak poprzednia, atakować - zniszcz więc ją, zanim zdoła wyrządzić jakieś szkody...

Atak Obcych miał jeden pozytywny skutek - otworzył ci drogę naprzód. Przejdź przez wybite okno i zejdź w dół. Bądź ostrożny jednak - w chwilę później w niecce pojawi się nowy typ Obcego - voltigore. Ten pająkowaty stwór dysponuje bardzo silnym atakiem dystansowym, pamiętaj więc, walcząc z nim, by nie stać w miejscu - poruszaj się i wykorzystuj osłonę z kamieni, równocześnie strzelając w nią z jakiejś ciężkiej broni (ja korzystałem z broni Obcego i jak okazało się - z powodzeniem, jednak możesz również poświęcić na nią rakietę lub dwie...). Kiedy przestanie się ruszać, przejdź w kierunku drzwi widocznych po prawej stronie niecki i otwórz je, korzystając z przycisku tuż obok. Sprowadź windę, wciskając przycisk po prawej, wejdź na nią i ponownie przycisnij przycisk. Wjeżdżając na górę, przygotuj broń-Obcego. Kiedy drzwi przed tobą się otworzą, wejdź do sali-laboratorium i zastrzel stojącego po lewej superzombie. Rozejrzyj się po sali - w jej prawej części uważaj na rozbite terrarium i znajdujące się wewnątrz headcraby (możesz zastrzelić również tego, który zabił naukowca). Nie korzystaj z drzwi w tej części - sąsiednia sala łączy się jedynie z czerwonym korytarzem, w którym walczyłeś z shock trooperem.

Wróć do lewej części laboratorium i korzystając z konsoli, otwórz prawą klatkę (tę z dwoma czerwono-czarnymi stworami, zwanymi snarks). Zaraz po tym wejdź do ich terrarium i... weź je - to kolejny gatunek, który tobie przysłuży się jako broń. Stąd obróć się i wejdź za ściankę działową - znajdziesz tam drzwi prowadzące na korytarz ze ściennym automatem medycznym. Skorzystaj z niego jeśli to niezbędne i skieruj się w głąb korytarza w którym jesteś (drzwi przerywające krwawy ślad są zatrzaśnięte...). Po drodze będziesz mijać drzwi wiodące do magazynków - te po prawej są otwarte, widoczne jest za nimi usypisko i parę skrzyń. W jednej z nich znajdziesz baterię do PCV. Kolejną baterię, amunicję do Displacera oraz... pojedynczego headcraba znajdziesz za drzwiami po przeciwnej stronie. Kiedy skończysz zbieranie dóbr skieruj się do drzwi windy naprzeciw. Jako że nie będą one reagować na przycisk zbij uszkodzoną już szybkę i wskocz do jej wnętrza. Stąd, za pomocą opuszczonej klapy wiodącej na dach i później drabinki wejdź na samą górę.

Tu zapisz się - w przypadku bowiem niepowodzenia będziesz bardzo długo spadał w dół. Teraz, wciąż stojąc na drabince powyżej gzymsu obiegającego szyb, przejdź w bok - powinieneś bezpiecznie stanąć na gzymsie. Spójrz w dół - naprzeciw drabinki zobaczysz otwór korytarza z jednym skrzydłem drzwi sterczącym niby trampolina. Zeskocz na nią - usłyszysz brzęk tłuczonego szkła, jednak nie spadniesz. Wejdź w korytarz i skręć w lewo na skrzyżowaniu. Idź długim korytarzem dopóki nie natrafisz na korytarzyk po lewej - ten prowadzić będzie do windy (idąc prosto dotrzesz do miejsca, gdzie możesz, co najwyżej spaść w dół...). Zjedź windą w dół, opuść ją i skieruj się w prawo. W pobliżu powinieneś zauważyć ścienny automat medyczny - skorzystaj z niego, jeśli stan twego zdrowia odbiega od maksimum. Teraz podejdź do drzwi i otwórz je. Wewnątrz zauważysz parę pit drones (łącznie 3). Możesz walczyć z nimi otwierając i zamykając drzwi, jednak bezpieczniej jest - kuriozalne, ale prawdziwe - wbiec do środka. Zniszcz je za pomocą broni Obcego i wejdź po rampie na drugi poziom i zbierz baterię do PCV z biurka.

Jeszcze jedna rzecz - jeśli korzystałeś wcześniej ze snarks (tych małych stworzonek, które znalazłeś w laboratorium), tu możesz odnowić ich zapas. Uważaj jednak - jeśli masz ich maksimum - jedynie stracisz zdrowie. Aby tego dokonać, musisz dotrzeć do ich siedziby - wypełnionego czerwoną poświatą tunelu wentylacyjnego. Powtarzam jednak - jeśli nie musisz tego robić - daruj sobie...

Wróćmy do miejsca, w którym zabrałeś baterię PCV z biurka. Odwróć się i strzel w pękniętą, szklaną taflę, służącą jako okno. Po jego rozbiciu, wyjdź przez nie, znajdziesz się na galeryjce okalającej wkoło terrarium Obcych - stąd, z bezpiecznej wysokości wyeliminuj bullsquid i sonic hounds. Zejdź po galeryjce, następnie zeskocz na sam dół - pamiętaj jednak, by trzymać się z dala od macek! Jeśli potrzebujesz apteczki wejdź w błękitne jeziorko otoczone wyginającymi się rzęsami - twoje zdrowie, powoli, lecz stale, zacznie wzrastać. Teraz skieruj się do widocznych tu drzwi i otworzywszy je przyciskiem, przejdź przez nie. Sprowadź windę i wjedź ją na górę, do podobnego poprzedniemu laboratorium. Skieruj się w prawo i podnieś (nie strzelaj!) organizm leżący obok przewróconego pojemnika - to będzie twoja kolejna, żywa i nadzwyczaj efektywna broń - spore launcher. Tu również, podobnie jak w poprzednim laboratorium oczekiwać cię będzie superzombie. Po jego zabiciu zbliż się do terrarium z dziwnym organizmem, zbij szybę prowadzącą do wnętrza i... wskocz doń zbierając zielonkawą kulę, amunicję do "salamandry", którą przed chwilą podniosłeś. Zwróć uwagę również, że spore co kilka chwil się odnawia, więc chyba warto poczekać na zebranie maksimum amunicji - to zbyt potężna broń, by nosić ją bez amunicji...

Po wypełnieniu magazynku (20 jednostek), przejdź przez drzwi i idź kolejną galeryjką aż do miejsca, gdzie przez okna po prawej widać będzie wyjątkowo dużych rozmiarów sonic hounds. Zbij okno i postaraj się zabić wszystkie trzy z tej bezpiecznej pozycji. Skończywszy z nimi, wejdź przez drzwi do sali, zejdź rampą w dół i opuść ją drzwiami po lewej od wejścia. Znajdziesz się w kolejnej sali, tu, za szklaną taflą po prawej znajdować się będzie miejsce badania dawno nie widzianych jamochłonów. Zbliż się do konsolety i wciśnij przycisk - zostanie odtworzone holonagranie, w którym naukowiec przekazywać będzie swemu partnerowi jego obserwacje. Stwierdzi on, że jamochłony mogą być wykorzystywane, jako... organiczny wysięgnik! Wystarczy tylko wystrzelić jego "język" w kierunku innej materii ożywionej, by przyciągnął ją, bądź sam siebie do niej. Pamiętając o tym, opuść salę przez kolejne drzwi i z pojemnika w głębi po lewej weź ten "hak".

Za kolejnymi drzwiami, po prawej stronie znajdować się będzie bateria do PCV. Również po prawej spostrzeżesz drzwi - otwórz je, bądź przygotowany jednak na to, że wewnątrz czyhają na ciebie trzy pit drones - jeden naprzeciw, po drugiej stronie rozpadliny, jeden obok, po lewej i jeden na dole. Wyeliminuj je i rozejrzyj uważnie. Wszędzie - to jest na podłodze w dole i na suficie wegetują organizmy produkujące spore. Tym razem jednak przydadzą się również do czegoś zupełnie innego niż zaopatrzenie w amunicję - wyjmij swój "hak" i wystrzel go w organizm zawieszony dokładnie pośrodku nad rozpadliną. Pamiętaj, że przytrzymanie klawisza odpowiedzialnego za pierwszy tryb broni przyciąga cię do sufitu, przytrzymanie tego odpowiadającego za drugi tryb - w kontrolowany sposób opuszcza, gdy natomiast puszczenie ich natychmiast zwalnia chwyt. Korzystając umiejętnie z tych wiadomości przenieś się na drugą stronę i wyjdź drzwiami po prawej.

Zjedź windą i przygotuj jakąś broń, najlepiej Deser Eagle. Za jego to pomocą pozbędziesz się szybko i pewnie headcrabów w sali obok. Sala ta będzie tym samym pomieszczeniem, które widziałeś już z zewnątrz - z jamochłonami zawieszonymi u sufitu. Pozbywszy się trzech headcrabów wyciągnij shotgun i utoruj sobie bezpieczny szlak w kierunku drzwi po przeciwnej stronie. Przejdź przez nie i skorzystaj z pobliskiej windy. Znalazłszy się na górze, przygotuj jakąś potężną broń (np. "salamandrę") i pozbądź się dwóch pit drones i stojącego na schodkach pojedynczego shock trooper (pamiętaj również o pełzającym Obcym!). Jeśli jest to niezbędne - skorzystaj ze ściennego aparatu medycznego naprzeciw drzwi wejściowych...

Stąd prowadzą dwie drogi - pierwsza - na wprost, do dużych podwójnych drzwi oraz na lewo, po schodkach. Wiedz, że ta po schodkach zaprowadzi cię dalej, gdy ta naprzeciw prowadzi jedynie do dwóch kolejnych pit drones, kolejnego shock troopera i paru skrzyń z plutonem oraz dwóch baterii PCV. Jeśli więc nie potrzeba ci ani jednego, ani drugiego wejdź po schodkach i udaj się w dalszą drogę. Jeśli jednak nie - przejdź przez drzwi i windą wjedź w górę. Kiedy się zatrzyma zmierz się z pit drones i shock trooperem. Pokonawszy ich przejdź przez drzwi i przy usypisku skręć w prawo. Znajdziesz się w magazynie - tu możesz uzupełnić wszystkie wymienione przedmioty oraz dodatkowo skorzystać ze ściennego aparatu medycznego. Kiedy zbierzesz wszystko z rozbitych skrzyń - wróć do sali ze schodkami.

Przejdź przez drzwi - znajdziesz się w niewielkim magazynku, zniszcz skrzynie, weź przedmioty i wyjdź drzwiami naprzeciw. Znajdziesz się w miejscu, gdzie zapewne wolałbyś nie być - w pobliżu znanych już z Half-Life macek reagujących na dźwięk (widziałeś już je od góry, z miejsca, skąd można było tylko spaść...). Macki w sali są dwie - jedna tuż przy wyjściu z korytarza w którym jesteś, oraz w głębi, nieopodal niekonwencjonalnego wyjścia z tego obszaru. Pamiętaj, że nie da się ich permanentnie pozbyć - one co najwyżej, po przyjęciu paru strzałów z broni Obcego kryją się w grunt, po czym ponownie rozpoczynają polowanie na dźwięki. Wykorzystuj to - tę pierwszą miń właśnie wtedy, gdy ostrzelana na moment zniknie z oczu. Biegnij aż do miejsca, gdzie zaczyna się drugi korytarz (niestety - nie tędy droga...), po czym obróć się w stronę drugiej macki. Na ścianie nad nią zobaczysz wyjście z tej sali (drzwi za macką bowiem również są niesprawne) - otwór, wokół którego wykwitły organizmy produkujące spore. Zwróć uwagę również na to, że tuż pod otworem jest coś na kształt galeryjki - ona również ci się przyda. I jeszcze jedno - w skrzyniach w sali są baterie, te jednak, jak mniemam, nie są ci potrzebne...

Na wstępie postrzelaj w drugą mackę - schowa się umożliwiając ci podniesienie MP5 leżącego obok martwego żołnierza. Zaraz po tym biegnij w kąt na prawo od galeryjki. Tu ustaw się i przygotowawszy "hak" wystrzel go w najbliższy spore blob. Przeniesie cię na galeryjkę, bądź ostrożny jednak - macka może cię dostać także i tutaj! Postrzelaj w nią i zbierz granat i shotguna leżące obok martwego żołnierza, po czym natychmiast wróć w swe poprzednie, relatywnie bezpieczne miejsce. Tu przypatrz się ponownie układowi spore blobs i wystrzel "hak" w ten znajdujący się po przeciwnej stronie otworu. Mijając otwór, zeskocz do jego środka... Najtrudniejsze już za tobą. Tu bowiem pozostaje tylko wejść w tunel wentylacyjny i korzystać z noktowizora, skierować się w lewo do sali z martwym żołnierzem, amunicją i radiem.

Zejdź w dół po rampie, zbierz amunicję (MP5, granaty do jego granatnika, granat zwykły i co najważniejsze - taśma do M249) i uaktywnij radio. Usłyszysz wezwanie o pomoc w walce z jakimś dżdżownicopodobnym Obcym. Po wysłuchaniu rozpaczliwego komunikatu, podejdź do skrzynki znajdującej się na tej samej ścianie i wyłącz prąd. Stąd skieruj się po drabince do kratki z nieaktywnym już wentylatorem. Rozbij ją kluczem i wejdź do tunelu...

Pit Worm's Nest

Etap rozpocznie się niestandardowo i bardzo dynamicznie - spadniesz z tunelu do wody. Rozejrzyj się - oprócz paru skrzyń i stalowych wrót, naprzeciwko za oknem po prawej stronie ujrzysz nękającego cię urzędnika - jak zwykle też będzie on nieuchwytny... Porozbijaj skrzynie i pozbieraj znajdujące się w nich medpacki i baterie do PCV. Kiedy skończysz, skieruj się do drzwi - kiedy otworzą się, wyeliminuj czyhającego za nimi bullsquid i ew. rozbij skrzynię, znajdującą się po prawej stronie korytarza, by zdobyć kolejną apteczkę. Zaraz po tym przekręć dźwignię i przejdź przez otwarte drzwi. Znajdziesz się w ogromnej hali, z kałużą żrącej cieczy na podłodze i drabinką prowadzącą gdzieś do góry naprzeciw w głębi. Wejdź po drabince i pozbieraj amunicję leżącą obok martwych żołnierzy na platformie.

Zebrawszy wszystko, co użyteczne, przejdź korytarzem do niewielkiej sali z drzwiami i zakratowanym okienkiem - tu po raz pierwszy staniesz oko w oko z ogromną "lichą", fatum żołnierzy, których minąłeś w korytarzu... Tu kilka słów przestrogi - staraj się nie pozostawać zbyt długo na otwartej przestrzeni - dysponuje ona mocnym atakiem dystansowym. Jedyną pociechą może być to, że nie jest zbyt spostrzegawcza i również niezbyt żwawa - da się więc przebiec po chodniczku obok niej bez szkód... Pamiętaj również, by nie marnować na nią amunicji - ten Obcy nie ugnie się pod ciężarem takich argumentów...

Wróćmy do sali z drzwiami i oknem. Otwórz drzwi i ignorując na razie konsolę obsługi mostu (gdyż i tak licha blokuje drogę), zeskocz na poniższy chodniczek i biegnij w prawo, w stronę widocznego tam otworu tunelu. Skręcając w prawo bądź przygotowany na atak dwóch pit drones (MP5 świetnie się sprawdza w walce z nimi...), po czym ponownie skręć w prawo. Tu ponownie będziesz zmuszony zwalczyć parę pit drones (tym razem będą poniżej zerwanych schodków). Po ich wyeliminowaniu zeskocz w dół, tam gdzie ciało strażnika i rozbij skrzynki. Znajdziesz w nich baterię do PCV i medpack. W prawym rogu pod schodami zobaczysz organizm produkujący spore - uzupełnij więc amunicję. Na ścianie po lewej jest kratka tunelu wentylacyjnego - rozbij ją i wpełznij do środka. Po paru krokach znajdziesz się w sali z dużymi oknami wychodzącymi na komorę z lichą, trzema parami drzwi i konsoletą. Na konsolecie zauważysz dwie kontrolki podpisane "valve" i "gearbox" oraz czerwony przycisk wyzwalający zlewanie toksyny. Twoim zadaniem tutaj będzie doprowadzić pompy do stanu gotowości i uaktywnić je.

Biegnij w lewo, w stronę drzwi "Waste Station 02". Korytarz, dwukrotnie skręciwszy w prawo doprowadzi cię do sali z lichą. Przebiegnij obok niej, kierując się do drzwi po przeciwnej stronie sali, wbiegnij do niewielkiego pomieszczenia i natychmiast przestaw pozycję dźwigni znajdującej się na prawej ścianie. Kiedy zamknięte dotąd drzwi otworzą się - wejdź w nie i skręciwszy za narożnik korytarza, zabij kolejnego pit drone. Znajdziesz się na platformie z ciałem żołnierza i porzuconym przezeń Desert Eagle. Weź go i ostrożnie zejdź po drabince. Weź, jeśli możesz pudełko amunicji do shotguna i przejdź przez drzwi. Tu ponownie zmierz się z pit drone i podnieś leżące przy martwym żołnierzu magazynki do MP5. Idź dalej korytarzem i wejdź do ogromnego magazynu wypełnionego skrzyniami. W jednej z nich - tej po prawej stronie od wejścia znajdziesz medpack.

Przejdź przez magazyn na jego drugą stronę - do wyjścia. Przejdź przez drzwi - znajdziesz się w ogromnej sali z trzema jamochłonami po lewej stronie, kałużą żrącej cieczy pod nimi i drzwiami 'Pump Gearbox Access' po prawej. Niestety, są one zablokowane... Zastrzel z Desert Eagle wszystkie trzy jamochłony i przeskocz nad kałużą. Skręć za narożnik i wejdź do windy. Wciśnij przycisk i wjedź na górę. Tu bądź ostrożny - za zakrętem czeka na ciebie para pit drones. Kiedy z nimi skończysz, wejdź do sali kontrolnej zgniatarki i uruchom ją. Obserwuj chwilę, jak zjeżdżające się ściany zgniatają skrzynie znajdujące się w magazynie poniżej. Wróć do magazynu drogą, którą tu przybyłeś - i pozbieraj dobra leżące w wąskiej ścieżce pomiędzy ścianami (bateria PCV, pudełko amunicji do shotguna, pudełko plutonu). Zwróć uwagę również na kratkę, jaka pojawiła się dokładnie pośrodku sali - wcześniej była zasłonięta skrzynią - rozbij ją i wskocz do środka - do wody.

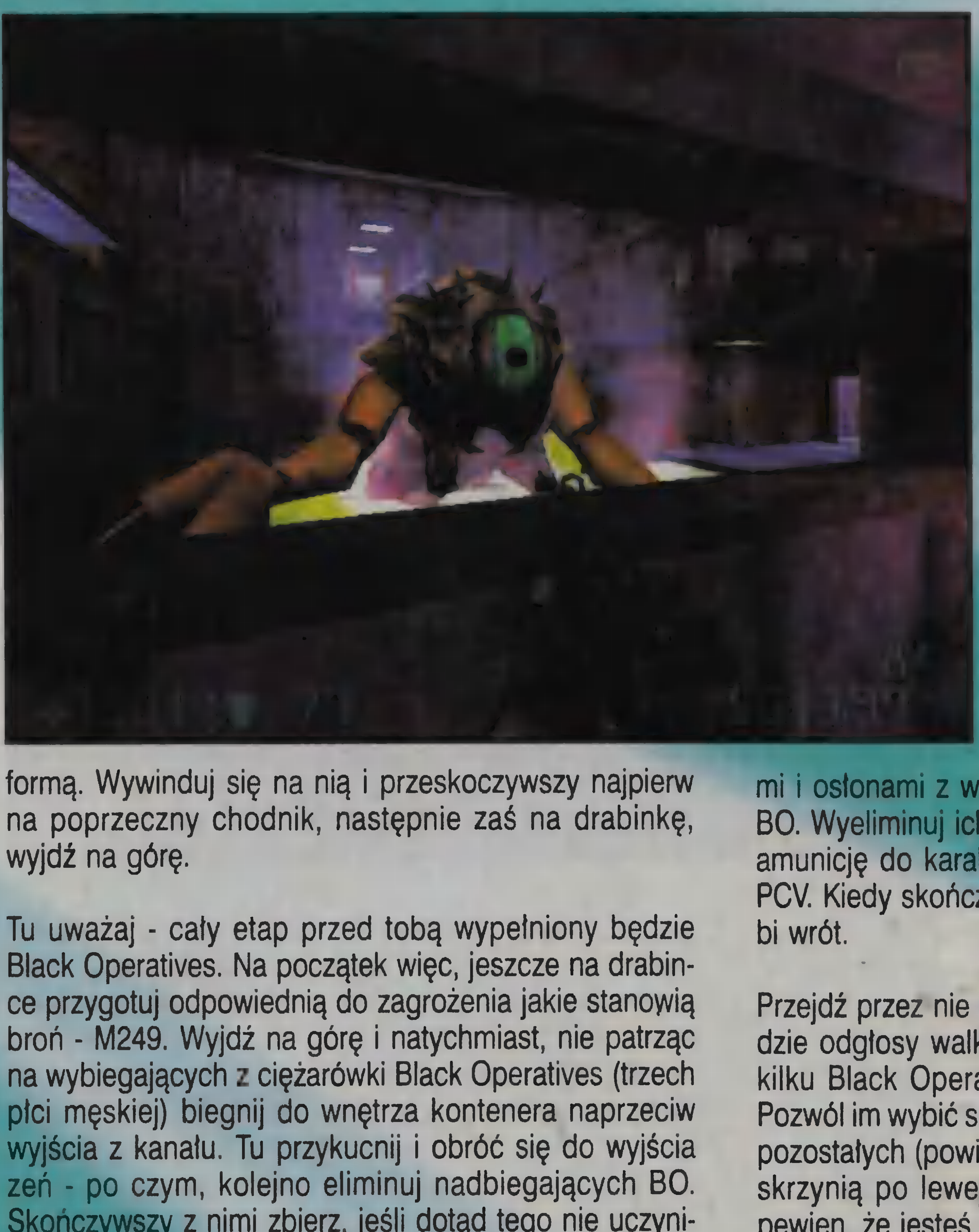
Rozejrzyj się i wspiąwszy się po drabince rozbij kluczem szklaną taflę. Przygotuj broń - za zakrętem korytarza czaić się będzie bullsquid. Zabij go i wejdź do sali po prawej, z pompą. Wciśnij przycisk znajdujący się na konsolecie i uciekaj z sali - szybko przybierająca woda wkrótce ją wypełni! Wróć do dużej sali z otworem przez który zeskoczyłeś u góry. Pływaj w wodzie, pozwalając się wynieść na poziom kratki i wespnij z powrotem do magazynu. Stąd, idąc dokładnie po swoich śladach wróć, przez salę z lichą, do pomieszczenia z konsoletą i kontrolkami. Jedna z nich - ta nazwana "gearbox" powinna się świecić.

Przebiegnij przez tę salę i przejdź przez drzwi po jej przeciwnej stronie - oznaczone są one tabliczką 'Waste Station 03'. Przejdź korytarzem oznaczonym śladami krwi i wejdź do dużej sali. Naprzeciw zauważysz ciało żołnierza, trochę amunicji (pociski do MP5 i jego granatnika), oraz... kolejnego pit drone. Po jego wyeliminowaniu, wejdź po drabince i staw czoła dwóm tym razem pit drones. Przy żołnierzu znajdziesz z kolei apteczkę i taśmę do M249. Stąd przejdź dalej - po dwóch zakrętach znajdziesz się w sali z lichą. Tu bądź ostrożny - byłoby lepiej dla ciebie, gdybyś pozostał nie zauważony. Jeśli tak jest - wejdź do sali i podejdź do urządzenia po prawej. Uaktywnij je i obserwuj jak wrota nad potworem otwierają się.

Teraz czeka cię odrobinę trudniejsze zadanie. Spójrz na drugą stronę sali - powinieneś ujrzeć fosforyzujące zielono spore bulb, tuż obok po prawej platformę podobną do tej na której obecnie stoisz. Zwróć uwagę, że tam znajduje się ostatni, trzeci etap łamigłówki - koło zaworu. Problem w tym jednak, że drabinka, która wiodła na platformę już nie istnieje. Przygotuj więc swój żywy "hak", zeskocz z platformy, na której stoisz na chodniczek poniżej, przebiegnij obok drabinki i skręciwszy w prawo, wystrzel "hak" w spore bulb. Podciągnij się i zeskocz obok zaworu, odkręć go i błyskawicznie zeskocz ponownie na chodniczek. Biegnij z powrotem do sali z konsoletą. Kiedy się w niej znajdziesz, przygotuj się na miły oku (twojemu oku) spektakl - wciśnij przycisk otwierający drogę żrącym toksynom i obserwuj jak licha dosłownie topi się w nich... Kiedy nie zostanie po niej ślad wróć drogą, którą przebyłeś ostatnio (możesz wyjść drzwiami za tobą, schody zaś da się pokonać długim skokiem...) do miejsca z drabinką i konsolą obsługi mostu. Wciśnij znajdujący się na niej przycisk i obserwuj jak cienki stalowy mostek łączy krawędzie sali. Kiedy wysunie się cały - zeskocz nań i przejdź do drzwi po przeciwnej stronie sali...

Foxtrot Uniform

Przejdź korytarzem do drzwi po prawej ich stronie i przejdź przez nie. Znajdziesz się w ogromnej półokrągłej sali wypełnionej w połowie wodą. W oddali spostrzeżesz atakującego cię bullsquid - wyeliminuj go, po czym przebiegnij chodniczkiem i przeskocz nad wodą. Wchodząc w drzwi po prawej w końcu sali, bądź ostrożny - za nimi, po prawej czai się kolejny bullsquid. Zabij go, po czym podreperuj swój stan medpackiem i baterią do PCV, jakie znajdziesz w rozbitych skrzyniach. Rozejrzyj się - wydaje się, że utknąłeś w martwym punkcie - nie ma stąd wyjścia. A jednak, gdy spojrzysz powyżej miejsca, z którego atakował bullsquid zobaczysz platformę, na ścianie zaś powyżej jej - fosforyzujący zielonkawo spore bulb. Pamiętając swe wyczyny z sali z lichą, wystrzel weń swój żywy "hak" i podciągnij się na platformę. Tu obróć w prawo i spójrz w górę - kolejny zielony "grzyb" zawieszony jest dokładnie nad kolejną platformą. Wywinduj się na nią i przeskoczywszy najpierw na poprzeczny chodnik, następnie zaś na drabinkę, wyjdź na górę.



Tu uważaj - cały etap przed tobą wypełniony będzie Black Operatives. Na początek więc, jeszcze na drabince przygotuj odpowiednią do zagrożenia jakie stanowią broń - M249. Wyjdź na górę i natychmiast, nie patrząc na wybiegających z ciężarówki Black Operatives (trzech płci męskiej) biegnij do wnętrza kontenera naprzeciw wyjścia z kanału. Tu przykucnij i obróć się do wyjścia zeń - po czym, kolejno eliminuj nadbiegających BO. Skończywszy z nimi zbierz, jeśli dotąd tego nie uczyniłeś M249 ze skrzyń i zbierz broń pozostawioną przez Black Operatives. Następnie przygotuj "salamandrę" i wybiegnij za narożnik - po lewej w głębi, tuż przy murze (za barykadą z worków z piaskiem) ujrzysz stacjonarny ciężki karabin maszynowy i pojedynczego BO. Wystrzel jedną kulę sporę w pomarańczową skrzynię za nim i ukryj się. Jeśli udało cię się go pozbyć - podbiegnij do karabinu, weź MP5 pozostawiony przez BO i pozbieraj kolejno amunicję - do M249 oraz minę, ładunek wybuchowy i rakietę.

Po lewej stronie zobaczysz zaimprowizowaną rampę ze skrzyń. Wejdź w nią (nie walcz przez szczeliny pomiędzy skrzyniami) i stań tuż przy wyjściu. Na dziedzińcu po drugiej stronie czeka na ciebie trzech Black Operatives. Pierwszego, tego na wieży naprzeciw zdejmij dwoma strzałami z Desert Eagle, z pozostałymi nie walcz w standardowy sposób - zamiast tego wyciągnij jednego ze snarks (te małe wyrywające się stworzonka) i rzuć je w kierunku przeciwnika. Po wyrzuceniu trzech powinieneś móc bez problemu przejść dalej. Rozbij skrzynie po drodze (w jednej z nich znajdziesz pojedynczą rakietę) i przez niewielki otwór na poziomie gruntu po prawej wejdź do budynku. Tu spotkasz się z kimś, kogo od dawna nie widziałeś w takiej postaci - dwóch przyjaznych żołnierzy. Zaproponują ci oni pomoc. Możesz z niej skorzystać, jednak pamiętaj o tym, że wszędzie wokoło jest mnóstwo skrzyń z materiałami wybuchowymi, a wszędzie tam, gdzie Black Operatives znajduje się również broń niekonwencjonalna, więc raczej pozostaw ich tutaj...

Zbierz amunicję, baterię do PCV i apteczkę z wnętrza i wyjdź z budynku. Bądź ostrożny - po prawej od wyjścia, na wieży stoi Black Operative - najszybciej pozbędziesz się go przy wykorzystaniu "salamandry". Nie wybiegaj też od razu - po chwili od lewej strony zostaniesz zaatakowany przez kolejnego BO - tego najwygodniej jest pozbyć się za pomocą M249. W wolnej chwili rozejrzyj się - jesteś na ogromnym placu wypełnionym skrzyniami, ładunkami wybuchowymi i zabezpieczonymi minami. Na domiar złego gdzieś w pobliżu czai się snajper, co wymusza się trzymania w pobliżu skrzyń... Dzierżąc przez cały czas M249 przejdź uliczką po lewej stronie skrzyń, naprzeciw których znajdujesz się na starcie i skręć w pierwszą alejkę w prawo - bądź ostrożny - na kolejnej wieży czeka kolejny strażnik. Wyeliminowawszy go przejdź - trzymając się skrzyń, do końca alei i skręć w lewo - powinieneś znaleźć się w pobliżu wejścia do wieży naprzeciw - tej z siatką maskującą - tam czai się snajper. Wejdź po drabince i wychyliwszy się ponad poziom podłogi tylko tak, by widzieć jego głowę - zastrzel go. Wejdź na górę i zbierz karabin snajperski i amunicję doń.

Zejdź na dół i wejdź w alejkę, którą szedłeś. Idź naprzód do momentu gdy spostrzeżesz, że dalszą drogę przegradzają lasery min. Tu skręć w prawo i dojdź do muru. Skręć w lewo i dojdź do kolejnej alei. Idź nią - zostaniesz zaatakowany przez następnych BO. Dojdź do poprzecznej alei - po lewej spostrzeżesz wejście do magazynu - wejdź do środka i wyeliminuj dwóch kolejnych Black Operatives. Przejdź do drugiej sali budynku - znajdziesz tu taśmę do M249 i kratę, przez którą, w dole widać będzie szkielet ludzki. Wkrótce znajdziesz się tam, gdzie on i zapewniam cię - nie będzie ci się tam podobać... Wyjdź z budynku i skieruj się w lewo. Bądź ostrożny jednak - za skrzyniami i osłonami z worków z piasku czają się trzej kolejni BO. Wyeliminuj ich i pozbieraj dobra leżące w okolicy - amunicję do karabinu snajperskiego i dwie baterie do PCV. Kiedy skończysz skieruj się do widocznych w głębi wrót.

Przejdź przez nie i dojdź do miejsca, gdzie słychać będzie odgłosy walki. Wychyl się za osłony - zobaczysz kilku Black Operatives walczących z shock troopers. Pozwól im wybić się, po czym wyjdź i spokojnie wykończ pozostałych (powinien pozostać jeden shock trooper za skrzynią po lewej w głębi garażu...). Kiedy będziesz pewien, że jesteś jedyną żywą istotą w okolicy - uważaj na żywą broń troopers! - pozbieraj broń pozostawioną przez BO i zbierz dobra leżące na pace ciężarówki - w tym, oprócz medpacków - amunicję do snajperki i M249. Możesz również, choć to będzie się wiązać ze skakaniem dotrzeć do mrocznego kącika na lewo od wejścia do magazynu - tam znajdziesz kolejny medpack i pojedynczy ładunek wybuchowy... Kiedy skończysz, wejdź po rampie na górny poziom i znajdź wejście do systemu kanałów, w którym przeżyjesz najgorsze chwile swej misji...

Zejdź po drabince na sam dół, przygotuj "salamandrę" i uaktywnij noktowizor. Przejdź parę kroków, dopóki nie usłyszysz eksplozji - oznaczać ona będzie, że nie masz już drogi odwrotu, możesz jedynie przebijać się naprzód. A trzeba ci wiedzieć, że w ciemnościach czai się aż pięć (w tym odcinku) voltigores (walczyłeś już z jedną...). Problem tutaj z nimi jest taki, że zauważasz je zbyt późno, by przedsięwziąć odpowiednie kroki. Pamiętaj więc by zapisywać się co moment i starać się poruszać tak, by zawsze mieć za sobą drogę ucieczki, zawsze walczyć z tylko jedną na raz i, oczywiście, korzystaj z najcięższej dostępnej ci aktualnie broni!

Sieć korytarzy w tym etapie rozkłada się następująco - korytarz, w którym się znajdujesz skręca dwukrotnie w lewo, następnie biegnie naprzód, po drodze odchodzi od niego korytarz biegnący w lewo do sali z wyjściem, on sam zaś po pewnym czasie ponownie dwukrotnie zakręca w lewo, by połączyć się z korytarzem prowadzącym do sali z wyjściem w połowie jego długości. Sam ten układ jest prosty - problem stanowią jedynie mieszkańcy podziemi... Najlepszym sposobem przejścia ich będzie podejście do pierwszego skrzyżowania i ubicie przy wykorzystaniu "salamandry" dwóch pierwszych voltigores czyhających w połowie tego korytarza. Następnie nie skręcając w ten korytarz idź naprzód - tam, za zakrętem, w wodzie czai się kolejna. Wróć do skrzyżowania z korytarzem wiodącym do wyjścia i zmierz się z czwartą atakującą od lewej strony, z głębi sali. Wreszcie ostatnia jak na razie jest we wnęce po prawej stronie sali z rurami. Tej najpierw podrzuć ładunek wybuchowy, następnie zaś dobij z M249. Jeśli udało ci się przeżyć - przejdź przez salę ostatniej voltigore i zanurz w wypełniony wodą tunel...

Tu czeka cię część druga bezmyślnej walki z potworami. Tym razem jednak przeciwnikiem będzie niekończąca się fala pit drones. Stały ich napływ możesz ograniczyć - przy każdym wyjściu (a raczej - wejściu) po obu stronach sali znajduje się dźwignia - przełącz ją, by zamknąć drogę kolejnym pit drones. Płyń do drabinki po prawej stronie i zmień broń na MP5 - ten sprawdzi się tutaj doskonale. Wejdź po drabince i strzelając do pit drones biegnij w stronę dźwigni i przełącz ją, po czym natychmiast wskocz do wody. Wróć do drabinki (przez otwór w kracie) i wykończ pozostałe przy życiu pit drones. To jednak jedynie półmetek - po drugiej stronie sali również znajduje się "portal", przez który wbiegać będą pit drones. Tu ponownie, strzelając w nadbiegające dotrzyj do dźwigni i przełącz ją. Kiedy skończysz eliminować pozostałych w sali przedostań się na wysepkę i porozbijaj skrzynki - znajdziesz m.in. rakiety, pluton, medpacki...

Kiedy skończysz przejdź na drugą stronę i uaktywniwszy noktowizor wejdź w otwór tunelu. Tu ponownie przygotuj się na walkę z voltigores (tym razem "tylko" trzy...). Warto jest prowokować je by znalazły się przy wyjściu - tu zatrzymają się, ty zaś będziesz mógł wrzucać do środka granaty... Tu układ korytarzy jest nieco bardziej skomplikowany - w przybliżeniu jednak będziesz musiał iść drogą jak następuje - w prawo, lewo, następnie w dużej sali z jajami i małymi voltigores (ponownie 3, te jednak nie są niemal zupełnie groźne...) w prawo i przy ścianie - w lewo. Powinieneś trafić do sali ze szkieletami i dwoma spore bulbs - tu uzupełnij amunicję "salamandry".

Czekając na odnowienie się zasobów amunicji usłyszysz głosy żołnierzy. Rzeczywiście - u góry czeka ich trzech. Wejdź po drabince - kiedy zobaczą cię inżynier przetnie kratę pozwalając ci wyjść na zewnątrz. Zbierz amunicję - snajperka i M249 i przejdź do głównej sali tego zrujnowanego budynku. Tu po lewej, na zewnątrz powinieneś zobaczyć shock trooper. Wyeliminuj go za pomocą "salamandry" i przygotuj na długotrwałą walkę - na zewnątrz czeka jeszcze jeden oraz... voltigore. Zabij je korzystając z pomocy żołnierzy i w razie potrzeby korzystając z medyka. Wyjdź na zewnątrz i z wnęki po lewej weź dobra. Idź dalej - w prawo. Tu zmuszony będziesz stawić czoła aż czterem kolejno atakującym trooperom - warto atakować je Desert Eagle. Kiedy z nimi skończysz wróć uzupełnić zapasy spore - przydadzą się. Wróć do otwartej skrzyni i przejdź dalej. Kontynuuj do miejsca, gdzie za narożnikiem budynku spotkasz dwie kupki żarzących się popiołów i pojedynczego shock trooper. Zabij go i z obozu po prawej stronie za budynkiem weź apteczkę i jeśli możesz - shotguna. Idź ostrożnie dalej - w okolicy znajduje się kolejny trooper - aż do obozu naprzeciw. Zbierz amunicję do Desert Eagle i ładunek wybuchowy i... cofnij się do miejsca gdzie, jeśli spojrzysz w lewo zobaczysz bramę opisaną jako 'Secured Access'. Przebiegnij w jej kierunku, nie zajmując się odgłosami voltigore dobiegającymi z lewej strony. Dotrzyj do drzwi i wśliźnij się w mrok...

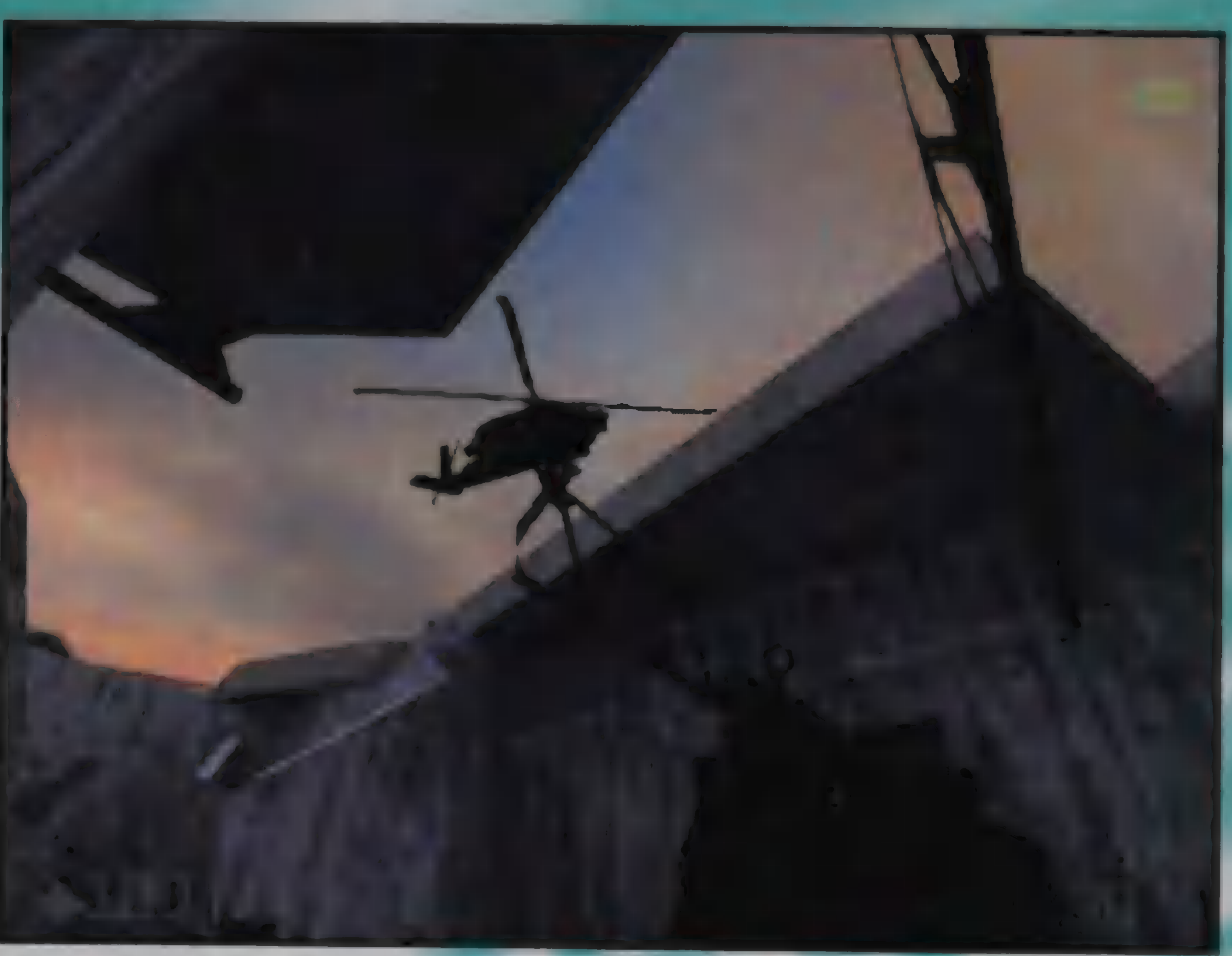
Obejdź zwalisko i podbiegnij do naściennych stacji - energetycznej i medycznej. Wykorzystaj je, by podreperować swój zapewne niezbyt optymistyczny stan, po czym wyjdź na zewnątrz. Pierwszą rzeczą, jaka rzuci ci się w oczy będzie wielki stwór schwytany na tamie i ostrzeliwany przez żołnierzy. Nie marnuj nań amunicji i nie zbliżaj się zanadto do niego. Zamiast tego wbiegnij na tamę i korzystając z chodniczka urywającego się nad wodą - zeskocz do niej. Przepłyń na drugą stronę wody i ustaw pod zielonkawym spore bulb. Wykorzystaj swój żywy "hak", by wywindować się na górę i natychmiast biegnij i ukryj, w kucki za murkiem. W moment bowiem po twoim przybyciu tu pojawi się para shock troopers. Pozwól im zająć się potworem, wyjdź i wyeliminuj ich z Desert Eagle (uważaj na ich "broń"!). Teraz korzystając z okazji wykończ potwora na tamie - podbiegnij do detonatora ładunków założonych obok niego i uaktywnij go. Wybuch rozedrze go na strzępy, wyrywając zarazem sporą część tamy... Weź broń żołnierza leżącą przy ciele (M249) i biegnij do otwartej teraz rury. Wskocz w nią i przejdź parę kroków, do momentu, gdy podłoże zarwie się pod tobą, ty zaś spadniesz do wody i zaczniesz płynąć niesiony wartkim prądem...

The Package

Płyń z prądem, ignorując pierwszy korytarz wiodący w lewo. Skręć w drugi i wyjdź z kanału przez rozbitą kratę. Przepłyń wodę i wejdź na plażę naprzeciw. Tu dołącz do dwóch żołnierzy. Rozpoznają cię i zapowiedzą atak na pozycje Black Operatives za zakrętem dolinki. Pobiegnij za nimi i pomóż im pozbyć się BO, stojącego w wodzie (Desert Eagle może okazać się niezastąpiony). Następny krok w celu zdobycia ich pozycji będzie trudniejszy. Przede wszystkim odciągnij swoich żołnierzy w tył - na wysepce bowiem czeka na was BO z ciężkim karabinem maszynowym, który w kilka sekund zlikwiduje całą twą drużynę. Wydawszy im rozkaz oczekiwania, wyciągnij snajperkę (bądź, jeśli nie masz już amunicji do snajperki - którąś z rakietnic) i ostrożnie wychyl się zza krawędzi zakrętu, tak by w celowniku zobaczyć głowę Black Operative. Zastrzel go i wróć po swoich żołnierzy. Przechodząc wodą, zanurkuj i zlokalizuj MP5, pozostawiony przez zabitego w wodzie BO.

Wyjdź na wysepkę i przygotuj na atak dwóch kolejnych BO (M249?). Po ich wyeliminowaniu weź medpack leżący tuż przy karabinie maszynowym i znajdź wodną drogę prowadzącą dalej w głąb lądu. Kiedy wejdziesz na wielką płytę bazy przygotuj się na konieczność działania szybkiego i precyzyjnego - wyciągnij Desert Eagle i wybiegnij zza załomu w kierunku widocznego w głębi, przy murze granatnika obsługiwanego przez Black Operative. Kryje się on za pancerną szybą, więc nie zdołasz zastrzelić go z twej początkowej pozycji. Zamiast tego obiegnij więc rampę na prawo od niego, wskocz i wbiegnij na górę i dwoma szybkimi strzałami z Desert Eagle wyeliminuj go z walki. Zbiegnij z rampy i skieruj się w lewo - do budynku z szarymi drzwiami. Wejdź do środka i przygotuj na to, że za ścianą czai się kolejny BO. Tu warto byłoby wykorzystać którąś z niestandardowych broni - jest bowiem raczej trudno dostępny i każda walka przy użyciu broni zwykłej kończy się wymianą serii pocisków... Dobrze byłoby gdybyś dysponował jeszcze snarks. Rzuć je w kierunku przeciwnika i poczekaj... Kiedy przeciwnik przestanie istnieć wejdź do drugiej sali, weź pozostawiony przezeń MP5 i podejdź do radia - usłyszysz raport z walki żołnierzy przeciw Black Operatives. Wychodząc rozbij skrzynię i weź amunicję do Desert Eagle.

Wychodząc z budynku przygotuj się na atak dwóch kolejnych BO. Jeśli masz snarks - wypuść je, jeśli nie - walcz za pomocą M249. Stąd masz dwie drogi do wyboru - albo skierować się w stronę budynku po lewej - za nim, w niecce znajdziesz baterie PCV i nieco amunicji, jednak jeśli tam wejdziesz pojawią się trzy shock troopers i generalnie można założyć że w walce z nimi stracisz więcej niż zyskałeś, albo skierować się wprost do wyjścia z tego obszaru - po drugiej stronie otworzyły się wrota prowadzące dalej... Nie zapomnij jednak, idąc tam, rozbić skrzyń stojących na placu - znajdziesz w nich dwie rakiety.



Zeskocz na poziom poniżej i przejdź do magazynu ze skrzyniami i rurami biegnącymi pod ścianą. Zbierz amunicję do M249 (x 2) i medpack, po czym rzuć okiem na rury - powinieneś zauważyć, że pomiędzy nimi jest niewielki przesmyk niknący w tunelu w ścianie po prawej stronie. Wykorzystując skrzynie wskocz więc pomiędzy rury i przejdź czerwono oświetlonym korytarzem do miejsca, w którym łączy się on z korytarzem. Wyjdź i przygotuj się na walkę - klatka schodowa na dnie której jesteś prowadzi do magazynów i na dach, cała góra zaś jest broniona przez Black Operatives (łącznie bodajże czterech). Wbiegnij po schodach starając się unikać granatów zrzucanych z góry i przebij się do magazynu po prawej stronie - tu znajdź dogodną pozycję i wyeliminuj pozostałych przy życiu BO, po czym rozbij skrzynie by zebrać znajdujące się w nich dobra: trzy pudełka z plutonem, medpack, amunicję do Desert Eagle, rakietę, ładunek wybuchowy... Kiedy skończysz przejdź na drugą stronę korytarza - zwalcz pojedynczego Black Operative i wbiegnij po schodach.

Przejdź przez znajdujące się na szczycie schodów drzwi - znajdziesz się na platformie z granatnikiem, z którego strzelał w ciebie BO. Ustaw się przy nim i rzuć okiem na konsoletę - jak widzisz możesz obsługiwać działo poruszając się tak by mieć określony przycisk przed sobą i uaktywniając go. Popróbuj chwilę na różnych celach, następnie, kiedy będziesz już w stanie obsługiwać je szybko i precyzyjnie - wystrzel pocisk w stronę bramy po lewej stronie. Kiedy rozsypie się w pył, drzwi za nią otworzą się i wyjdzie z nich para shock troopers i pojedyncza voltigore. Korzystając z faktu, że tym razem to ty dysponujesz niedostępną im siłą ognia - zniszcz je. Zeskocz i biegnij w kierunku strzaskanej bramy - tuż obok niej, po lewej stronie znajdziesz niewielkie szare drzwi. Wejdź przez nie i dojdź do końca korytarza, do momentu, w którym skręca on w prawo. Tu przygotuj jakąś ciężką broń - np. "salamandrę" i zniszcz znajdującą się nieopodal voltigore (tym razem jest o tyle łatwiej, że nie może ona przejść przez zbyt wąskie dla niej drzwi...). To jednak połowa sukcesu - zastrzel również parę shock troopers i wbiegnij na dziedziniec. Usłyszysz zbliżający się śmigłowiec - biegnij w prawo, w stronę drzwi. Znajdziesz się w mrocznym wnętrzu budynku z kolumnami. Uaktywnij swój noktowizor i wyeliminuj czającego się po lewej stronie shock trooper.

Po jego wyeliminowaniu zbierz leżące po lewej stronie medpacki i korzystając z rampy w głębi sali wejdź na dach. Kiedy spostrzeżesz, że śmigłowiec zbliża się - ukryj się - jest naprawdę niebezpiecznym przeciwnikiem. Kiedy jednak przeleci nad tobą i zacznie się oddalać - wystrzel weń parę pocisków z "salamandry" bądź rakietnicy. Strzelaj tym sposobem do momentu, gdy zacznie dymić - wtedy wystarczy mu już tylko jedna rakieta, by go ostatecznie zezłomować. Wtedy wejdź na dach i zeskocz po drugiej stronie, na skrzynie. Zejdź na dół i skieruj się do przewróconej ciężarówki. W niej znajdziesz dwie baterie PCV i amunicję do snajperki. Przejdź pod iskrzącym przewodem elektrycznym i skieruj w głąb, gdzie po prawej znajdziesz drabinkę prowadzącą na dach. Tuż obok w skrzynie leżą dwa pudełka plutonu - weź je, jeśli możesz. Wejdź po drabince i kolejno przeskakuj z kominka na skrzynię, a następnie na dach po prawej od drabinki. Dojdź do jego końca i zsunąwszy się po drabince skieruj w lewo, do zablokowanych wrót garażu. Przejdź pod nimi i skieruj się do drzwi po lewej. Otwórz je, weź dwie rakiety i we wnęce po prawej znajdź skrzynkę kontrolującą generator mocy. Przełącz dźwignię i wróć po drabince na dach.

Stojąc na dachu zwróć uwagę, że przewody już nie iskrzą. Spójrz również na ich drugą stronę - zobaczysz ciało żołnierza i medpack. Przejdź po przewodach na drugą stronę - najłatwiej jest czynić to w przyklęku, tak by precyzyjnie kierować postacią - i zbierz medpack. Skieruj się w głąb dachu - tam zobaczysz, że jedna z kratek umożliwia ci wejście... Wśliznij się w przestrzeń pomiędzy dachem a garażem, po czym po kracie zejdź na dół. Tu zmuszony będziesz stawić czoła dwu pit drones - wykończ je za pomocą MP5. Uważaj również - poniżej, tam gdzie skręcająca w lewo droga czyha shock trooper. Zastrzel go korzystając ze snajperki i zbierz leżące w budce strażniczej dobra. Zejdź ostrożnie w dół, tam gdzie trup shock troopera i ostrożnie rzuć okiem na drugą część garażu - trwa tam walka pomiędzy Obcymi (voltigore, shock troopers) a Black Operatives. Wyczekaj aż ustanie i wykończ pozostałych - na twoje nieszczęście z pewnością będzie to voltigore. Zabij ją i zejdź do garażu.

Zaraz po wejściu zostaniesz zaatakowany przez dalszych dwóch BO. Zabij ich również i korzystając z chwili przerwy rozbij znajdujące się w okolicy skrzynie i zbierz wysypujące się z nich dobra: ammo do Desert Eagle, rakietnice, MP5, granaty do MP5, medpack, PCV... Kiedy skończysz wejdź po masce i dachu samochodu w przestrzeń nadsufitową - znajdziesz tam ukrywającego się strażnika. Poinformuje cię on, że słyszał rozmowę oficerów Black Ops sugerującą, że gdzieś w okolicy znajduje się bomba. Przejdź górą do kolejnego garażu i postaraj się po cichutku zejść po kracie. Dzięki temu być może uda ci się wykorzystać snajperkę i pozbyć przeciwników bez konieczności standardowej wymiany pocisków... Rozbij dwie bliższe twojej pozycji skrzynie i weź z nich ładunki wybuchowe. Zaraz po tym skieruj się do drzwi pomieszczenia strażnika - nie otworzy ci, jednak da znać, że w pobliżu znajduje się wspomniana już wcześniej bomba... Obróć się w lewo i przejdź przez uchyloną bramę. Ponownie skorzystaj z karabinu snajperskiego, by bezboleśnie pozbyć się dwóch pilnujących jej Black Operatives. Podbiegnij do ciężarówki, wskocz na jej pakę i... wyłącz bombę.

Wróć do budynku i strażnika, który wcześniej odmawiał ci wstępu. Tym razem bez skrupułów otworzy przed tobą drzwi. Poinformuje cię, że w piwnicy swą kryjówkę mają Black Operatives. Zaproponuje ci też byś maksymalnie się uzbroił - zbierz więc całą dostępną ci amunicję z półek i skrzyń - przede wszystkim pluton, taśmy do M249 granaty i... amunicję kalibru .357. Kiedy skończysz - rzuć jeszcze okiem na bawiącego się bombą, a prześladującego cię urzędnika i śmiało wchodź na windę - dzięki niej zjedziesz wprost do piekła...

World's Collide

Kiedy winda zatrzyma się - przygotuj się na naprawdę trudną walkę - rzeczywiście jest to baza wypadowa Black Operatives - spodziewaj się więc ataku co najmniej sześciu z nich. Aby rozprawić się z nimi szybko i bezboleśnie, korzystaj z granatów z MP5 - i cały czas trzymaj się narożników - tak, by mieć plecy i boki kryte. Przejdź przez salę na wprost, zbierając pozostawioną przez BO amunicję. Idź, aż do narożnika magazynu, następnie skieruj się w stronę dźwięków wagoników, w lewo. Dochodząc do miejsca, w którym spostrzeżesz je, rozejrzyj się - powinieneś wyjść za plecami Black Op kryjącego się za zasłoną z piasku. Nie wychodź też na odkrytą przestrzeń - po prawej stronie, ponad skrzynią powinieneś ujrzeć głowę pojedynczego BO - trzyma on palec na spuście ciężkiego karabinu maszynowego, więc najbezpieczniej będzie zdjąć go z tej właśnie pozycji - snajperką bądź w najgorszym przypadku - dwoma strzałami z Desert Eagle. Kiedy będziesz pewien, że padł, przebiegnij tory pomiędzy wagonikami i stań za karabinem - pojawi się co najmniej dwóch kolejnych BO - korzystając z karabinu nie powinieneś mieć problemu, by ich wyeliminować. Kiedy skończysz skieruj się w głąb mrocznej alkowy - znajdziesz tam dwa pudełka amunicji kalibru .357.

Stąd skieruj się w lewo, po czym, po skrzynkach wespnij się, przeskakując, na górę. Po kilku skokach znajdziesz się na platformie, poniżej zaś stać będzie pojedynczy BO. Wyeliminuj go i spójrz w korytarz, na prawo, tam, skąd wyjeżdżają kolejne wagoniki. Zeskocz w dół, weź broń i wyczekawszy stosownego momentu przedostań się do niewielkiej wnęki po lewej stronie korytarza. Stąd, ponownie w momencie gdy staje się to możliwe przeskocz na prawo - do sali. Tu od razu biegnij w prawo i wjedź windą na górę - w ten sposób łatwiej ci będzie odeprzeć atak Black Operatives. Po ich wyeliminowaniu zjedź w dół, weź medpack i baterię i wróć windą na górę. Kontynuuj krętym korytarzem, dopóki nie dotrzesz do miejsca, z którego - w dole - widać walkę voltigores z Black Ops. Kiedy jedna ze stron się skończy - wykończ pozostałych (to będą voltigores, obawiam się...). Zastrzel je z "salamandry" bądź Desert Eagle unikając ich strzałów i przygotuj na skakanie.

Kiedy będziesz gotów przeskocz na pierwszą wahającą się skrzynię przed tobą, następnie - w momencie gdy zbliżą się one do siebie - przeskocz na drugą i natychmiast skacz na czerwoną skrzynię po prawej. W ten bowiem sposób unikniesz strzałów zmaterializowanych u dołu shock troopers. Wyeliminuj ich unikając posyłanych w twoją stronę granatów (większość przelatuje ponad skrzynią, jednak niektóre...). Skończywszy z nimi przeskocz na prawo - na szynę, następnie - po skrzynkach, zeskocz na dół. Stąd zbierz rozmieszczone po skrzyniach dobra (dwa medpacki) i skieruj do drzwi po lewej w głębi sali. W pomieszczeniu do którego dojdziesz napotkasz kolejnego strażnika, który poinformuje cię o istnieniu w piwnicy czegoś w rodzaju portalu. Powiadomi cię również, że możesz podreperować swój stan zdrowia, pancerza i zasoby amunicji, korzystając ze ściennych automatów i zbierając dobra rozlokowane w salach. Kiedy skończysz przygotuj się mentalnie na spotkanie z megagwiazdą tego show - głównym przeciwnikiem. W tym celu wskocz w windę znajdującą się po prawej stronie pomieszczenia i zjedź w dół.

Znajdziesz się w silnie wietrzonym tunelu - prąc pod wiatr dotrzyj do schodów i zejdź po nich. Rozbij skrzynie i ew. weź znajdujący się w nich ładunek wybuchowy i .357. Po czym skieruj do drzwi w głębi po lewej. Tu parę uwag wstępnych - walka z megabossem toczyć się będzie w jednej z dwu połączonych sal. Twój przeciwnik wyłoni się z portalu i zatrzyma zadowalając posyłaniem w twą stronę trującego dechu i ew. młócąc łapami w pobliżu twej postaci. Dobra wiadomość jednak, związana z tym, że na pewno będziesz tracić zdrowie to fakt, że w pierwszej sali, tej z liną, w narożniku znajduje się błękitne jeziorko odnawiające zdrowie - korzystaj więc z niego, kiedy czujesz, że powinieneś... Sposób na pokonanie wroga również jest prosty - należy, korzystając z działek laserowych, umieszczonych na obu chodniczkach strzelić potworowi w oczy (obydwa), po czym również z działka zniszczyć purpurową kulę, jaka pojawi się w jego trzewiach. Całą procedurę powtórzyć czterokrotnie... Nie jest to jednak tak proste, jak można by się było spodziewać...

Pierwszy problem stanowi fakt, że początkowy stabilny i prosty układ sali zacznie się w trakcie walki zmieniać - zniszczony zostanie m.in. chodniczek łączący oba działka i trzeba będzie, by dostać się na ten drugi, korzystać z twego poręcznego, żywego "haka", zaczepiając go o grzyb ponad platformą. Ponadto warto wiedzieć, że ilekroć zniszczysz purpurową kulę pojawi się pojedynczy shock trooper - i warto jest go zniszczyć zanim zacznie być uciążliwy... Generalnie jednak w czasie walki sprawdza się wypracowany metodą prób i błędów schemat. Wbiegnij do sali i cofnij się - w twoją stronę poleci chmura trującego gazu. Wbiegnij raz jeszcze i poczekaj, aż potwór zamłóci łapami. Wtedy dobiegnij do działka i strzel mu w oko. Natychmiast cofnij się, przebiegnij po pomościku (bądź wykorzystaj "hak") i... schowaj się za maszynerią - ponownie chmura gazu i ponownie atak łapami. Dobiegnij do działka, strzel w drugie oko i natychmiast po tym - w kulę w trzewiach. Zbiegnij na dół, korzystając z zerwanej drabinki, wyeliminuj shock trooper (uwaga na jego "broń"!), przejdź do drugiej sali i... wespnij się po linie, by dostać się na wyższy poziom i do jeziorka... I tak cztery razy...

Kiedy potwór, trafiony po raz ostatni wycofa się w portal, stracisz przytomność. Ockniesz się w śmigłowcu, naprzeciw ciebie będzie stać prześladujący cię urzędnik. Jego słowa sporo wyjaśnią, jeszcze więcej jednak - skomplikują... W każdym razie w tym właśnie punkcie zakończy się tak gra, jak moje zadanie bycia przewodnikiem po niej... Do następnego spotkania!...

Gem.ini

producent: Play it
platforma: PC

Codename Eagle

Witaj, Red. Bez zbędnych wstępów - przed Tobą bardzo trudne zadanie. Jak wiesz, w 1917 zamordowano carską rodzinę, morderca zaś przejął stery rządów. Był na tyle zręcznym demagogiem i dobrym strategiem, że zdołał przeforsować ideę wojny i co najgorsze – poprowadzić Rosjan ku zwycięstwu, czyli podbiciu praktycznie całej Europy. Jedynie my, a ściślej ujmując - Ty, Red, możemy doprowadzić do zmiany sytuacji w tej wojnie. Spotka Cię wiele przygód: będziesz jeździł, pływał, latał samolotem, zeppelinem, jeździł na nartach, przyjmował rolę ochroniarza, sapera, zabójcy, snajpera, będziesz ratował świat, przy okazji egzekwując zemstę na swoim wrogu. Zdecydowanie - czeka Cię wiele przygód, Red. Powodzenia więc! I niech Bóg ma nas w swej opiece, jeśli zawiedziesz...

Część pierwsza: porady ogólne;

Zanim rozpoczniesz czytać solucję, chciałbym podzielić się z Tobą kilkoma poradami, które mogą okazać się przydatne w dalszej części rozgrywki:

- pamiętaj, że snajperką da się wykosić wszystkich (!) wrogów na planszy, nie będąc przy tym nawet ranionym;
- czasem niezbędne będzie pogadanie z niektórymi ludźmi, więc jeśli osoba w pobliżu wygląda niegroźnie, nie zabijaj jej;
- co do pojazdów naziemnych: czasem lepiej jest jechać powoli na wroga, strzelając do niego celnie niż rozpędzić się, nie trafić i samemu przyjąć kilkanaście pocisków;
- nie zawsze musisz zabijać - czasem wystarczy, że pokombinujesz, albo po prostu ominiesz wrogów;
- uważaj na bunkry, wilki i ludzi z karabinami, wyglądają niegroźnie, lecz to tylko pozory...;
- nigdy nie bądź pewien wygrania misji - samozadowolenie i brawurowa chęć jej ukończenia to najprostsza droga do „load"...;
- latając samolotem, pamiętaj, że lekki przechył kończy się mocnym zakrętem, a forsowny lot w górę przeciągnięciem i ślizgiem w kierunku ziemi. To samo dotyczy zamknięcia przepustnicy - uważaj, by silnik nie stracił niezbędnej mocy...

Część druga: Generalna solucja;

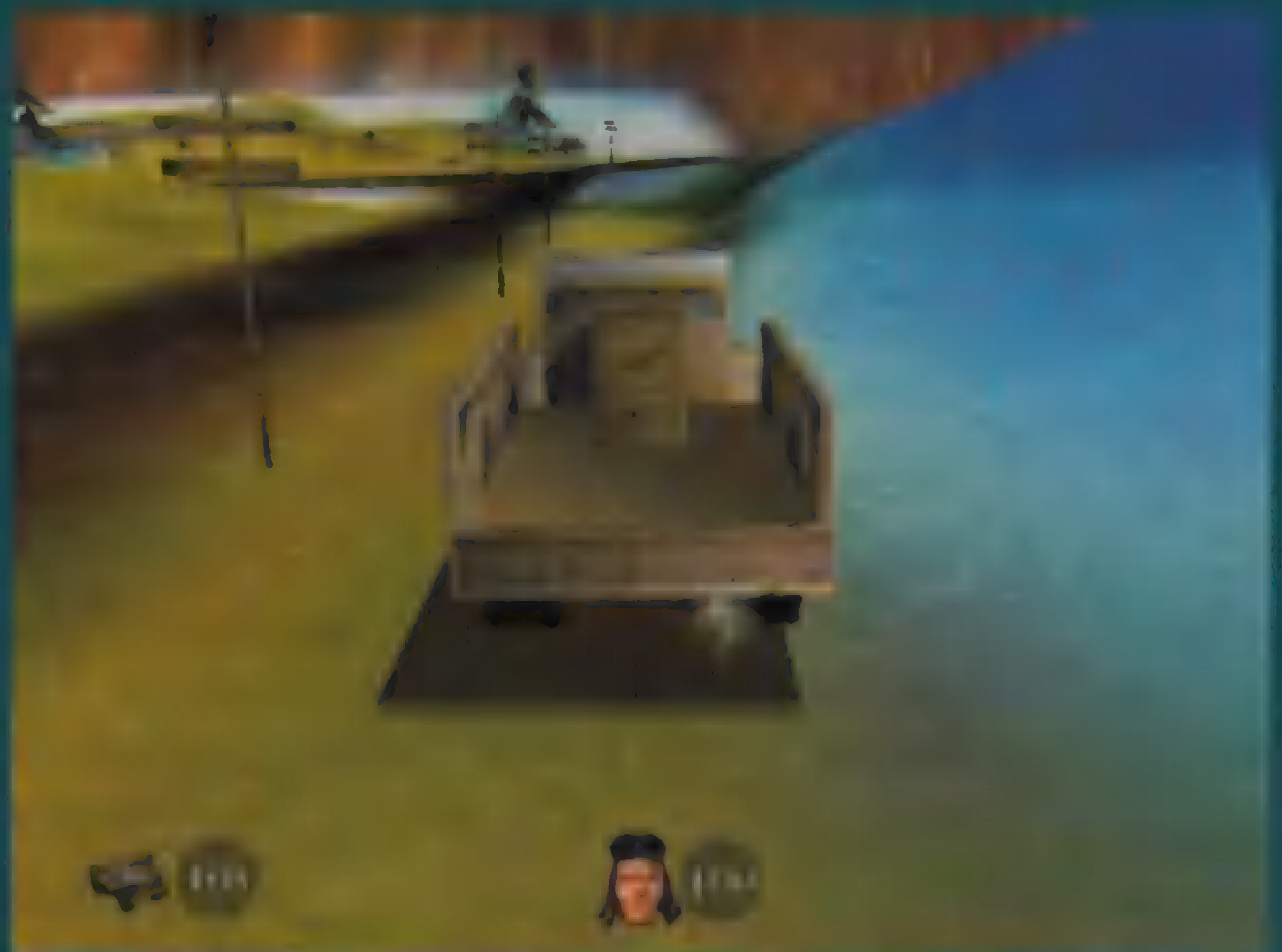
Misja pierwsza: Wioskowy głupek (The Village Fool)

Data: 10 I 1927 r.

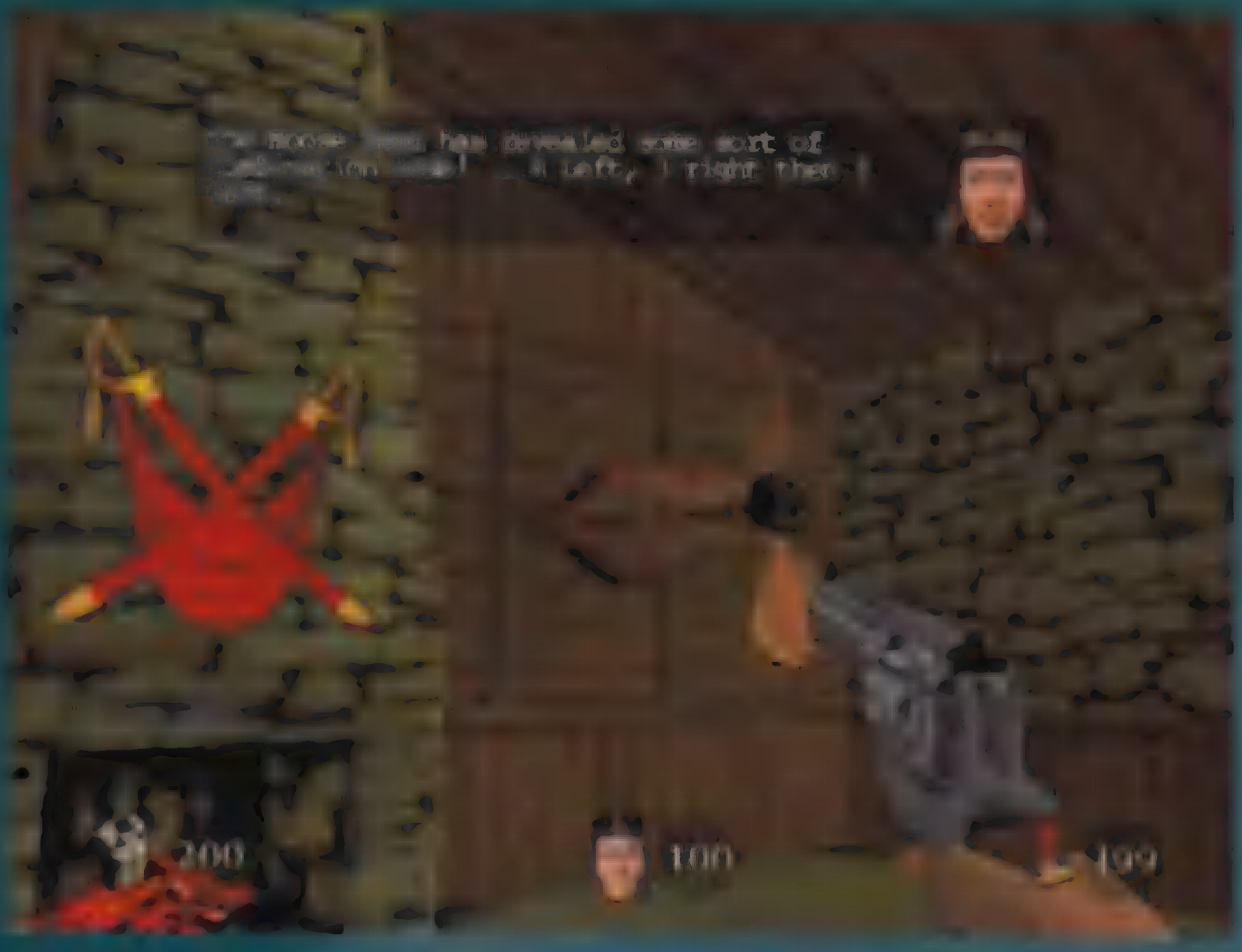
Odprawa: Dowództwo zostało powiadomione, że Rosjanie ukończyli budowę bomby zdolnej przemieszczać się bez pomocy samolotów i pojazdów naziemnych. Transport odbywałby się za pomocą rakiety, ukrytej w nieznanym nam miejscu w Rosji. Wiadome jest jednak, że dokumenty zawierające dane o tej broni oraz miejsce jej ukrycia, znajdują się na lotnisku, w okolicy prawdopodobnej lokacji tej broni. Twoim celem jest zlokalizowanie oraz wykradzenie tych dokumentów.

Cele:
1) Dyskretnie dostań się na teren lotniska;
2) Zlokalizuj i wykradnij dokumenty;
3) Powróć na miejsce startu;

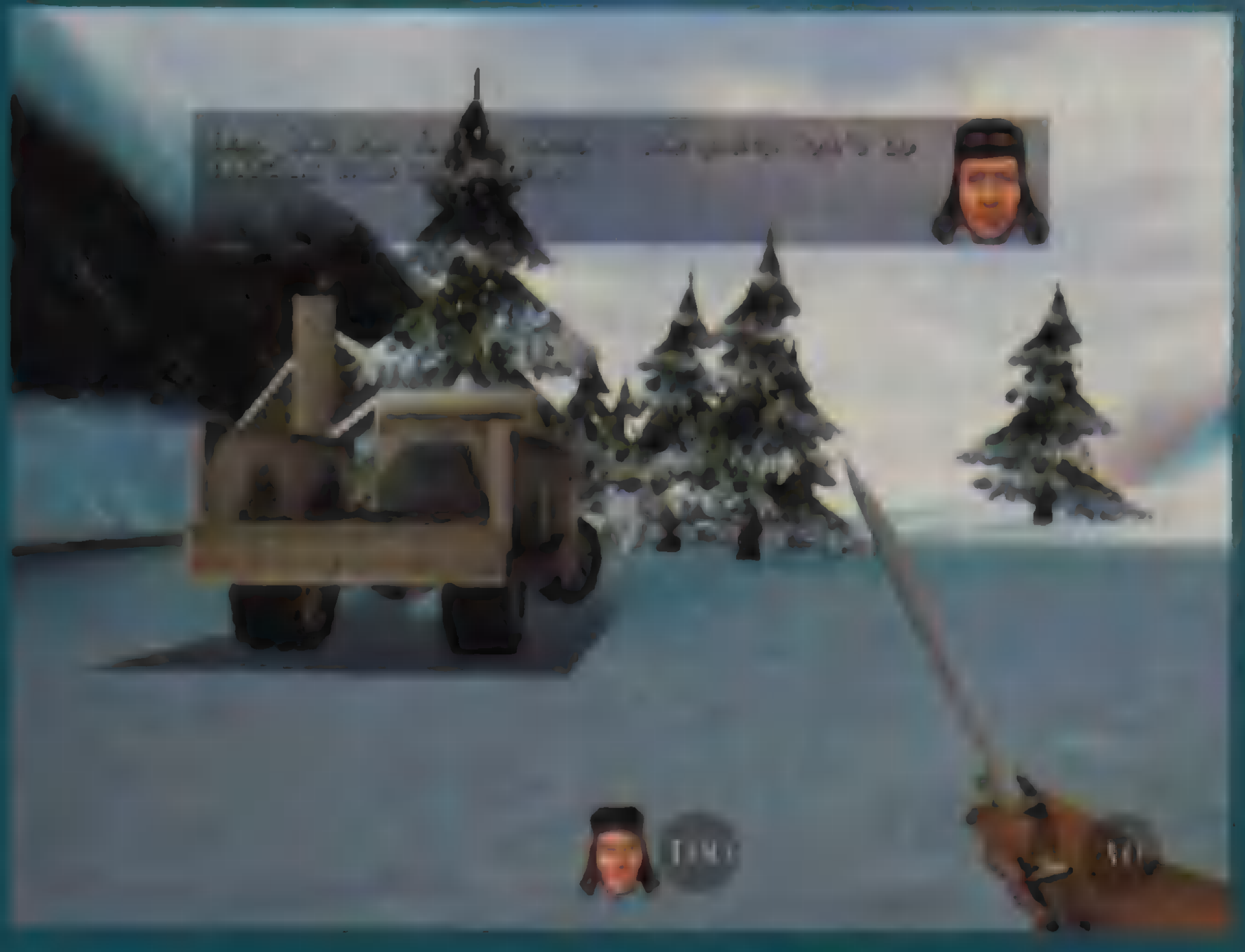
Działanie: Zaczynasz przed mostem strzeżonym przez jednego strażnika. Za Tobą znajduje się zamknięta brama, wokół Ciebie - ogrodzenie. Na moście stoi ciężarówka, która po chwili podejmie swój kurs do wioski. Podejdź do strażnika i zabij go nożem. Znajdziesz przy nim karabin oraz uniform. Ubierz uniform (przedmioty, użyj), po czym zniszcz skrzynkę stojącą koło szlabanu i wyciągnij z niej butelkę wódki - przyda Ci się za chwilę. Idź drogą za ciężarówką, która, jak widzisz, jedzie bardzo niepewnie; niszczy drzewa, przejeżdża żołnierzy... Na swojej drodze będziesz mijać budynek po lewej stronie, kolejny budynek po prawej, za nimi będzie już wioska. Podejdź do ciężarówki, która właśnie staranowała jeden z wioskowych budynków. Zobaczysz, że wychodzi z niej zataczający się kierowca. Posłuchaj jego wywodu, po czym wręcz mu wódkę (przedmioty, użyj). W ramach podziękowania otrzymasz korbę uruchamiającą ciężarówkę. Podejdź do ciężarówki i uruchom ją (klawisz użyj przy podświetlonej jakiejkolwiek broni) - znajdziesz się w niej i możesz nią kierować. Nawróć nią i ostrożnie wjedź na skrzynki leżące w pobliżu drugiego domu - zostaną one automatycznie przeniesione na ciężarówkę. Teraz wróć na główną drogę i jedź nią, aż do rozwidlenia, uważając przy okazji, by nie potrącić ani miejscowych, ani żołnierzy. Na rozwidleniu droga w lewo prowadzi do zaminowanych terenów, skręć więc w drogę w prawo. Zatrzymaj się koło zniszczonego domku, wysiądź z ciężarówki (klawisz użyj) i wejdź do rudery. Znajdziesz tam pancerz i amunicję. Teraz wróć do ciężarówki i jedź dalej ścieżką aż do mostu, pilnowanego przez strażników. Zatrzymaj się przed szlabanem. Żołnierze powinni otworzyć szlaban, przy okazji naśmiewając się z pijanych kierowców. Zatrzymaj się gdzieś z pięć metrów za szlabanem, wysiądź i wejdź do strażnicy. Podnieś leżące na stole dokumenty. Wróć do ciężarówki i kontynuuj jazdę. Jedź drogą aż do obozowej bramy (na pierwszym rozwidleniu w prawo). Zatrzymaj się przed bramą, wysiądź z samochodu i podejdź do strażnika. Dostaniesz rozkaz pokazania dokumentów, pokaż mu te, które niedawno wyniosłeś ze strażnicy. Brama zostanie otwarta, a Ty będziesz mógł wjechać spokojnie na lotnisko (1).



Wjedź na teren lotniska. Na najbliższym rozwidleniu skręć w lewo, przejedź obok szlabanu i wjedź do hangaru, jaki widzisz przed sobą. Wysiądź z ciężarówki. Jeżeli chcesz, to zniszcz skrzynki będące w hangarze - często zdarza się tak, że w środku jest amunicja, apteczki lub inne użyteczne przedmioty. Wyjdź z hangaru i skieruj się w prawo. Pomiędzy hangarami jest kilka skrzynek - zniszczyć się da jednak tylko tą brązową. Zrób to i wyciągnij z niej wytrych. Teraz przejdź przez bramę, którą tu wjechałeś i idź cały czas prosto, do dużego budynku na lewo na końcu ścieżki. Podejdź do drzwi (po drugiej stronie) i otwórz je znalezionym wcześniej wytrychem. Wejdź do drugiego pomieszczenia, weź stąd amunicję, kolta i podejdź do sejfu. Kiedy będziesz starał się go użyć, Red oznajmi Ci, że sejf jest zamknięty, a kombinacja znajduje się w pobliżu. Wróć do pierwszego pokoju i przekręć głowę łosia - dzięki temu poznasz szyfr otwierający sejf. Teraz wróć do sejfu i wykorzystaj nabytą wiedzę - wewnątrz znajdziesz dokumenty, które masz wykraść (2).



Uważaj jednak - włączył się alarm, a ktoś do Ciebie grzeje z kolta. Obróć się i zabij oponenta. Wyskocz przez okno, bo wychodzić przez drzwi się nie opłaca (trzy powody: tak jest szybciej, przy drzwiach stoi strażnik i znajduje się minibunkier. A'propos - na bunkry najlepsze są granaty, ale da je się zniszczyć też z broni konwencjonalnej. Jeżeli wyskoczyłeś już przez okno, to zabij najbliższych przeciwników i biegnij na wprost i w lewo, w kierunku pierwszego, długiego budynku. Tu powinieneś dostrzec tankietkę. Wsiądź do niej (dwa razy użyj) i zaznajom z nią (kierujesz klawiszami, myszką obracasz działka, strzelasz normalnie - LKM-em), wykańczając przy okazji kilku wrogów. Wyjedź przez główną bramę (dwa razy jedź w lewo), uważając na bunkry, po czym wróć do mostu, koło którego znalazłeś dokumenty. Przez cały czas uważaj na samoloty - kiedy tylko znajdą się bezpośrednio nad Tobą, zrzucają bomby. Jak zauważyłeś - most już nie istnieje. Zabij wszystkich oponentów, rozpędź tankietkę, wjedź nią na most i skocz, starając się, by tankietka leciała lekko w lewą stronę. Jeżeli skok się udał, wróć ścieżką do wioski (na rozwidleniu w lewo), z wioski natomiast kieruj się na miejsce startu. Uważaj na żołnierzy miotających granaty - te bez problemu niszczą Twój pojazd. Kiedy dojedziesz do zamkniętej bramy - misja automatycznie kończy się Twoim sukcesem (3).



Misja druga: Rakiety-duchy (Ghost Rockets)

Data: 14 I 1927 r.

Odprawa: Dokumenty, które wykradłeś z terenu lotniska, ujawniły położenie wyrzutni tak zwanych „rakiet-duchów". Wiadome jest również, że pierwsza z rakiet ma zostać wystrzelona dzisiaj o północy, a jej celem jest Londyn. Musisz zlokalizować i zniszczyć tę rakietę, zanim zostanie ona odpalona.

Cele: 1) Zlokalizuj i dostań się na miejsce wyrzutni „rakiet duchów";
2) Podłóż ładunek wybuchowy, który zniszczy wyrzutnię rakiet;
3) Przedostań się na lotnisko;
4) „Wypożycz" samolot i przedostań się nim przez góry.

Działanie: Zostajesz zrzucony z samolotu Goggles w pobliżu miejsca pierwszej misji. Zmień broń na Colta i udaj się w kierunku widocznych budynków. Zabij wszystkich rosyjskich żołnierzy będących w okolicy, podnieś bak z benzyną i wsiądź na motor. Jedź motorem do momentu, gdy ujrzysz strażników stających przy barierze, zsiądź z motoru i zabij ich. Natychmiast po tym wróć do maszyny i jedź do bariery. Skręć przy niej w prawo i jedź drogą aż do zniszczonego domu, który odwiedziłeś w pierwszej misji. Wejdź do niego, weź zbroję i amunicję, wróć na motocykl i jedź nim do blokady. Jedź dalej, do chwili, gdy ujrzysz zniszczoną ciężarówkę. Zabij kierowcę i pozbieraj cały osprzęt, który leży w okolicy. Podjedź kawałek do przodu, aż przed sobą zobaczysz most. Rozejrzyj się - na lewo od Ciebie jest wzgórze, a na nim strażnicy: zabij ich, zabij psy i pójdź na górę, do małego budynku. Weź ze skrzyni obcęgi i wróć do mostu. Wyeliminuj „gości" stojących przy moście, zniszcz bunkier (jak jeszcze nie masz granatów, to ustaw się w pewnej odległości od bunkra i strzelaj w niego). Wskocz na motor, przejedź przez czysty już most, po czym od razu zatrzymaj motor. Wejdź na wzgórze po Twojej lewej stronie. Zabij trzech strażników (dwóch Cię nie widzi). Zobaczysz przed sobą ogrodzoną maszynerię. Ustaw się tak, by poustawiane skrzynki mieć dokładnie na wprost siebie, po czym wskocz na ogrodzony teren. Podejdź do maszynerii, przestaw dźwignię, pozbieraj wszystkie przedmioty i - używając do tego skrzynek - wyskocz na zewnątrz. Wróć do motocykla, zrób porządek przy kolejnym szlabanie, po czym tuż za szlabanem skręć w prawo - w drogę prowadzącą na lotnisko. Nim tam wjedziesz, możesz zniszczyć dwa bunkry, które się przed nim znajdują. Wjedź do bazy (nie przejmuj się alarmem), wykończ wszystkich żołnierzy i skieruj się w drogę hangarów (główną drogą w lewo). Skręć w prawo i idź ścieżką do pasa. Idź pasem startowym na wprost, w jego końcu skręć w lewo, w stronę gór i świecącej latarni. Zobaczysz przesmyk w górach. Przejdź nim - dojdziesz na polanę ze zniszczonym domem. W nim jest ukrytych kilka niespodzianek, między innymi zbroja, więc jeśli to niezbędne - podreperuj swój stan. Idź dalej kolejnym przesmykiem. Po jego opuszczeniu, znajdziesz się w bazie wroga (1).

Skręć w prawo (na lewo znajduje się zamknięta brama i jeden strażnik) i idź ścieżką do głównego terenu bazy. Gdy już się tam znajdziesz, biegnij tak, by po Twojej lewej stronie mieć cały czas ogrodzenie. Przy wieżyczce skręć w prawo i dalej biegnij do przodu. Dobiegniesz do ogrodzonego siatką kwadratu - wejdź weń. Wyeliminuj wszystkich oponentów, podejdź do rakiety i umieść przy niej ładunek wybuchowy. Teraz odsuń się kawałek od niej i obserwuj bardzo pokazowy wybuch (2).
Wyjdź na zewnątrz ogrodzonego kwadratu i zrób obrót o 180 stopni. Pobiegnij do północnej części obozu, skręć w prawo - stoi tutaj całkiem nowa tankietka. Dzięki niej możesz zrobić porządek w obozie (nie jest to wymagane do ukończenia misji). Wróć znajomymi Tobie przesmykami na lotnisko, którym dostałeś się do tej bazy (3).

Jeżeli jeszcze nie wykończyłeś wszystkich na lotnisku, najwyższa pora, byś to zrobił teraz. Następnie wsiądź do samolotu i skieruj się nim na pas startowy. Uważaj, by nie rozpędzić się nim za bardzo, bo rozbijesz się nim o góry. Ustaw się na pasie i rozpędź samolot (jedź nim do przodu). Gdy samolot wykaże gotowość startu, pociągnij maszynę do siebie, wzlecisz nim do góry. Teraz lekko skręć w prawo, by nie wpaść na skały. Leć do przodu, uważając na wszystkie skały, oraz cały czas kontrolując stan przepustnicy - nie warto spadać... Po chwili latania misja zakończy się Twoim sukcesem. Mała rada, jeżeli pierwszy raz siedzisz za sterami: rozpędź się samolotem, wznieś się do góry, lekko przechylaj w dany kierunek, skręcaj tam i prostuj przechyłem. Jeżeli będziesz tylko i wyłącznie skręcał, nie używając do tego przechyłów, to bardzo szybko skończysz na ziemi.
Misja zakończona (4).

Misja trzecia: Zabójca (The Assassin)

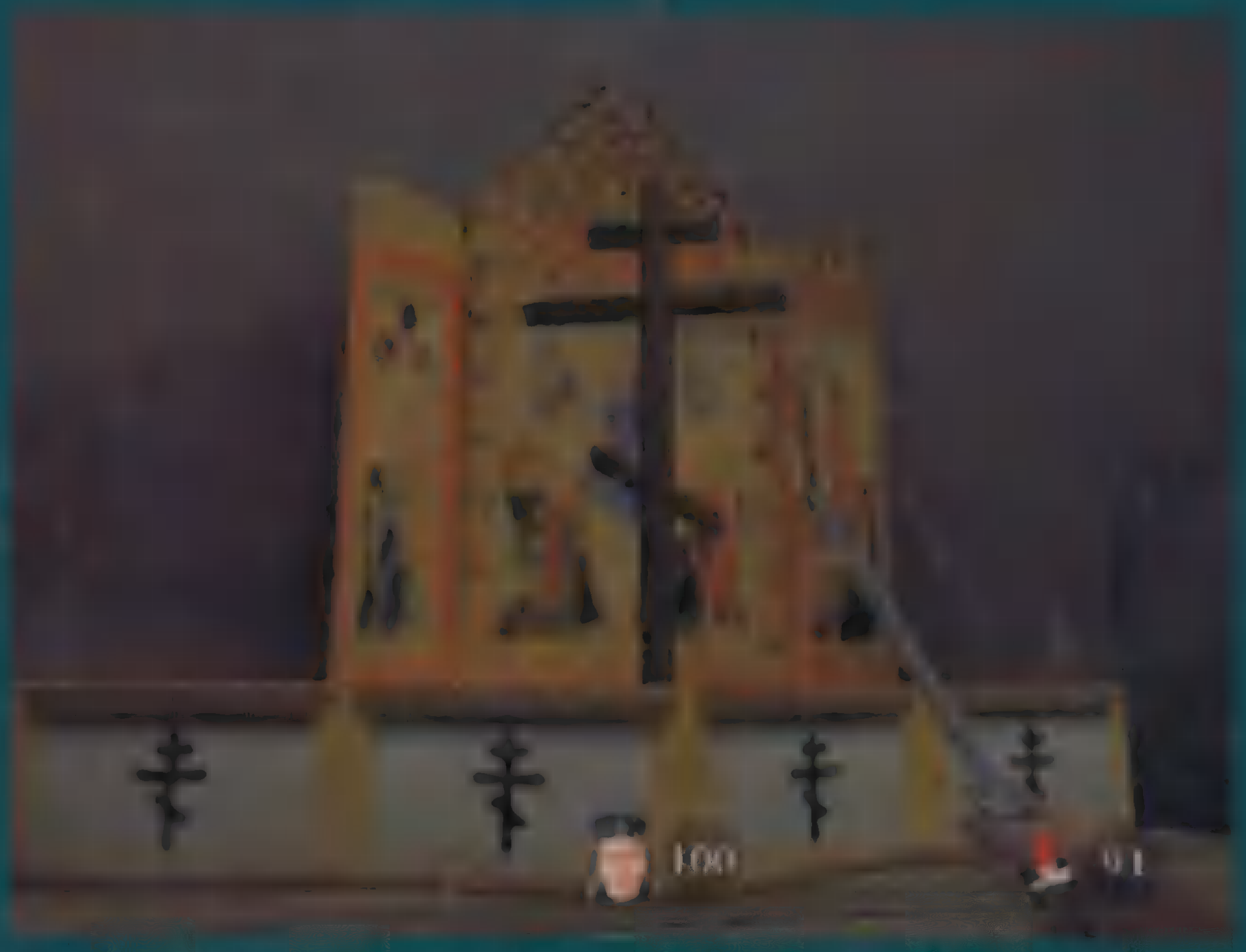
Data: 23 I 1927 rok.

Odprawa: Właśnie odkryliśmy, że major Stromb z rosyjskiego „naczalstwa" planuje odwiedzić nową tamę na rzece Wołdze. Ta wizyta daje nam niespotykaną wręcz możliwość usunięcia jednego z najbardziej wpływowych oficerów z rosyjskiego dowództwa.

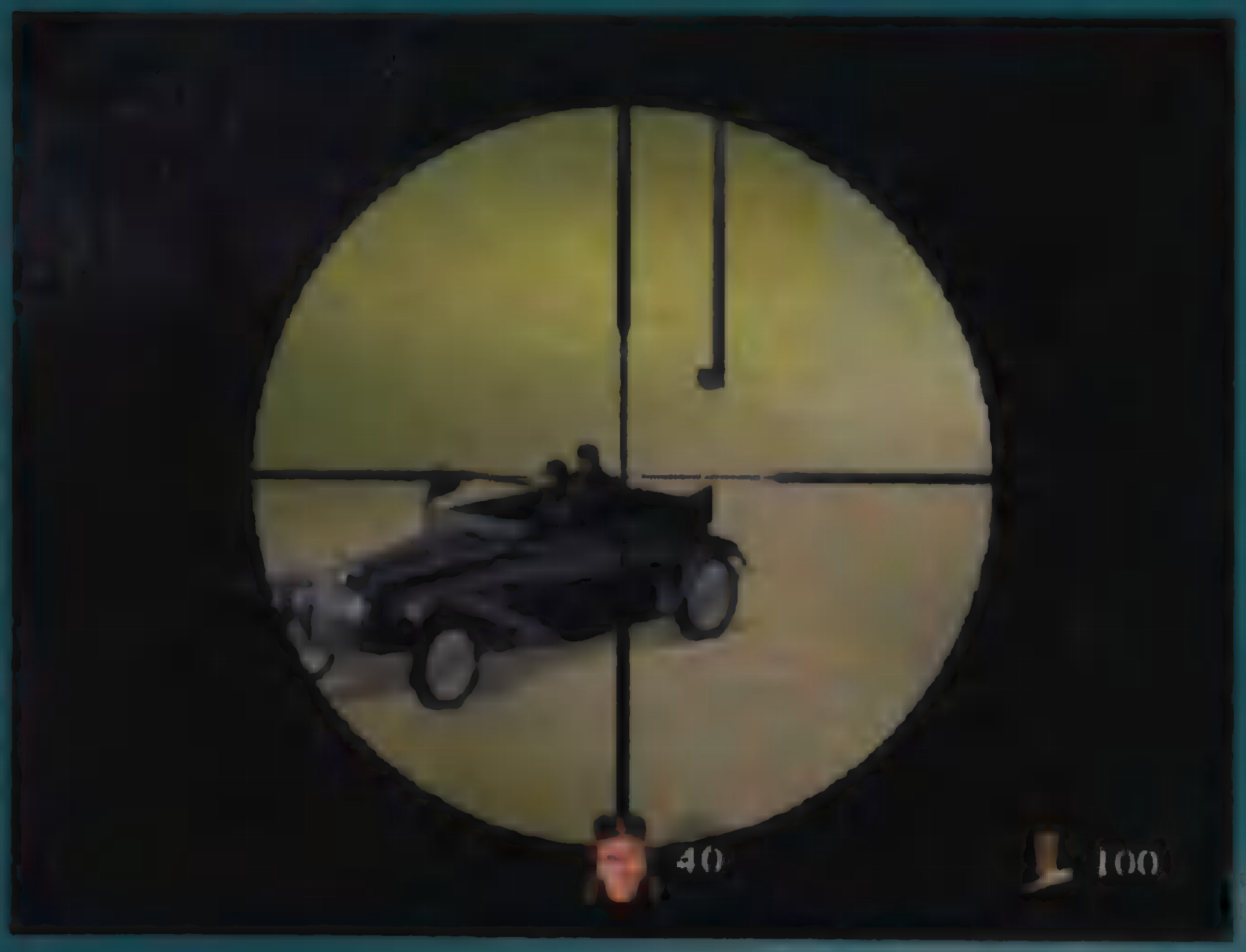
Cele: 1) Skontaktuj się z naszym człowiekiem w kościele;
2) Zabij majora Stromba;
3) Bądź pewny, że nasz kontakt przeżyje;

Działanie: Pozbieraj wszystkie przedmioty, które znajdują się w domku. Nie zapomnij przy tym wziąć podstawowej zabawki na tę misję - snajperki. Kiedy skończysz, przejdź do sąsiedniego pomieszczenia i wyjrzyj za okno. Jak będziesz miał szczęście, będzie biegł tamtędy jeden z wilków - zastrzel go dowolną bronią. Wyjdź na zewnątrz i skieruj się na ścieżkę. Zatrzymaj się tak, by nie znaleźć się pod ostrzałem rosyjskich wież i zabij wszystkie wilki. Tu będziesz również zmuszony po raz pierwszy użyć snajperki. Ustaw się w jakimś dogodnym miejscu i zestrzel strażnika na pierwszej wieży. Teraz przesuń się kawałek w lewo i pojedynczym, mierzonym strzałem usuń drugiego strażnika. Podejdź kawałek ścieżką do przodu i włącz snajperkę. Pod drugą wieżą możesz zobaczyć strażnika, który tylko czeka, aż podejdziesz. Wykonaj kolejną egzekucję. Podejdź kawałek do przodu i znów użyj snajperki, tym razem, by pozbyć się strażnika stojącego na trzeciej wieży strażniczej. Jeżeli jeszcze masz włączoną snajperkę, to zabij czwartego już kolesia stojącego na warcie. Znów podejdź kawałek ścieżką i znów strzel snajperką do piątego, ostatniego, rosyjskiego żołnierza będącego na górze. Teraz spokojnie idź oświetloną drogą do przodu, omiń mały budynek i idź cały czas dalej - aż dojdziesz do miasta. Gdy będziesz już tam, odbij ścieżką na lewo - prowadzi ona do kościoła. Przed nim stoi dwóch strażników - zabij ich bronią konwencjonalną i podejdź do ciała jednego z nich. Dowiesz się, że człowiek, z którym masz się spotkać, został rozpoznany, aresztowany przez rosyjskie wojsko i w najbliższej przyszłości ma zostać wyeliminowany. Odejdź kawałek od kościoła, uruchom snajperkę i obserwuj najbliższe tereny. Wcześniej czy później zza mgły pojawią się trzy wilki, biegnące w Twoją stronę. Oddaj trzy precyzyjne strzały i wyłącz snajperkę. Teraz włącz mapkę (Tab) i zobacz, gdzie znajduje się lupa - ta na północy. Idź w jej kierunku najbliższą od kościoła ścieżką. Kiedy tylko usłyszysz strzały, cofnij się i włącz snajperkę. Przy domku stoi kilku oponentów, którzy nie mogą Cię trafić, bo za daleko stoisz. Natomiast Ty możesz z nimi zrobić co chcesz. Wykończ wszystkich paroma celnymi strzałami i podejdź do tego domku. Pozbieraj po Ruskach amunicję i idź dalej na północ - w kierunku lupy. Uważaj na dwóch strażników, którzy węszą w okolicy. Podejdź do tego budynku, który się pojawił przed Tobą i wykończ ze snajperki dwóch strażników, którzy się tam znajdują. Teraz przełącz broń na strzelbę i zabij kolesia, który biegnie za Tobą i strzela do Ciebie z kolta (jeżeli pojawi się taki filmik. Istnieje bowiem możliwość, że pojawi się film, na którym jeden z żołnierzy mówi, że trzeba wykonać egzekucję. Wtedy klucz znajdziesz w obozie). Zabij go i podnieś klucz, który on upuści. Zabij kolejnych dwóch strażników i podejdź do informatora. Podziękuje Ci on za uratowanie życia i oddali się. Ty natomiast wsiądź do tankietki i nawróć nią tak, by móc pojechać w stronę kościoła (1)(3).

W trakcie jazdy, Twoją podróż przerwie dwóch rosyjskich żołnierzy, którzy znów stoją przy domku i strzelają do Ciebie. Zniszcz ich z tankietki i wysiądź z niej. Podejdź do miejsca, gdzie ich zabiłeś - leżą tam spore zapasy amunicji. Teraz wróć do tankietki i już spokojnie pojedź sobie do kościoła. Wysiądź z tankietki i otwórz główną bramę kluczem, który niedawno zabrałeś jednemu z żołnierzy. Gdy tylko znajdziesz się na terenie kościoła, usłyszysz zagadkę. Z pozoru wydaje się trudna, lecz wcale taka nie jest. Trzy razy użyj liny, by dzwon zadzwonił, po czym podejdź do ołtarza i przesuń krzyż tak, by mała, najniższa wskazówka pokazywała prawą część trypty-



ka. Drzwi na lewo od ołtarza otworzą się. Wejdź do środka. Pop da Ci dziesięć pobłogosławionych pocisków (więc będziesz musiał strzelać dokładnie). Gdy pop skończy rozmowę, wejdź na samą górę kościoła i przygotuj się do ściągnięcia majora. Żołnierze rosyjscy będą chcieli ściągnąć Ciebie, ale nie przejmuj się ich dialogami. Poczekaj, aż pojawi się film, który zwiastuje przyjazd majora. Przygotuj broń, włącz lunetkę i czekaj, aż będziesz mógł strzelić. Jeżeli Ci się nie uda, będziesz miał jeszcze jakieś dwie szanse, potem będziesz zmuszony wgrać save'a. Jeżeli jednak udało Ci się, zejdź schodami na dół, do pomieszczenia, w którym spotkałeś księdza. Przygotuj snajperkę, włącz lunetkę i spójrz, co dzieje się w głównej części kościoła. Zobaczysz dwóch strażników - zabij ich ze snajperki. Zmień broń na strzelbę, wejdź do głównej części i zabij trzeciego strażnika, który stoi przy popie. Gdy tylko trzecie ciało padnie na ziemię, misja zakończy się sukcesem (2)(3).



Misja czwarta: Tama (The Dam)

Data: 24 I 1927 rok.

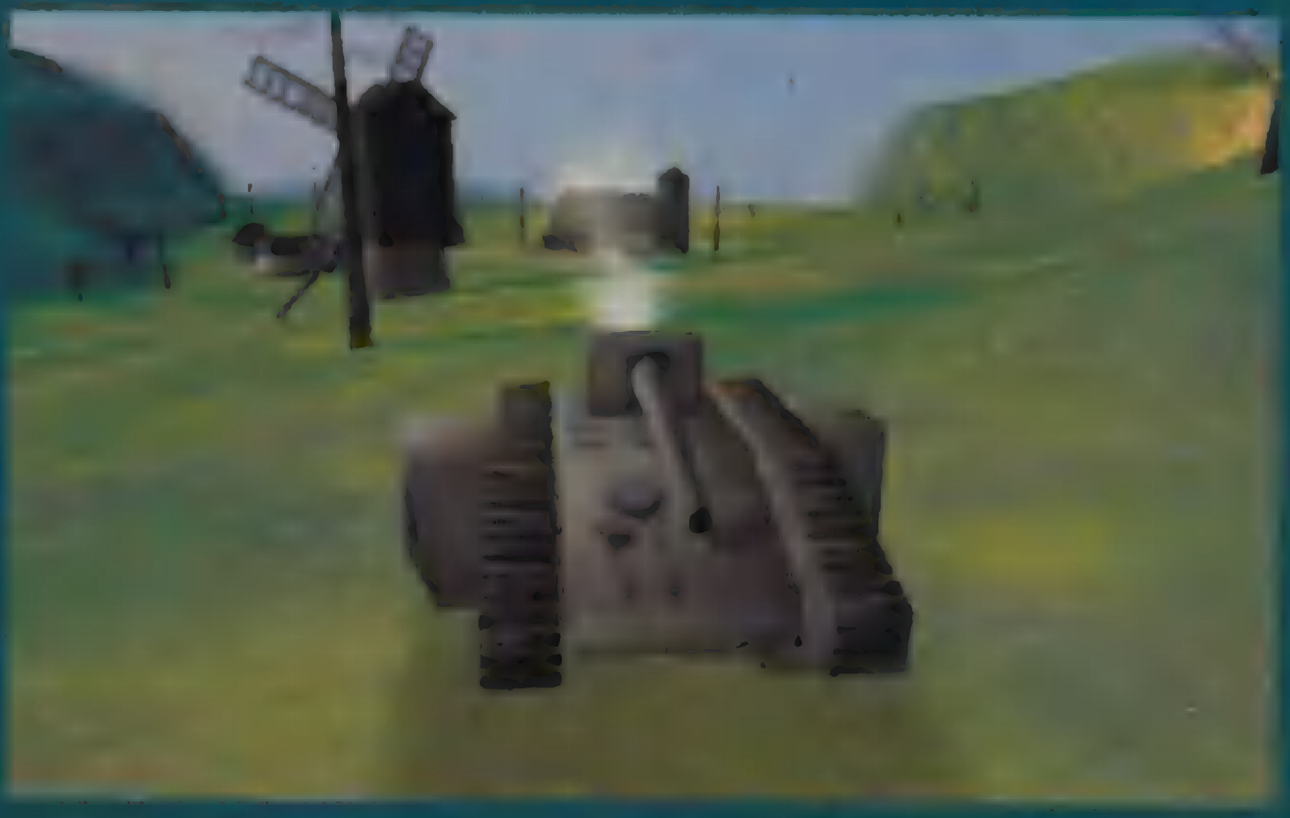
Odprawa: Tama na rzece Wołga jest istotną częścią programu zaopatrywania rosyjskiego imperium w energię. Bez tej tamy zasoby energii zaopatrujące rosyjskie fabryki diametralnie się skurczą, co oznacza, że możliwości produkowania rosyjskiej broni zostaną bardzo mocno ograniczone. Jeśli udałoby się nam zniszczyć tę tamę, spowolnilibyśmy zaopatrywanie w broń armii, a co za tym idzie, mielibyśmy możliwość pokonać Rosjan i zakończyć tę wojnę.

Cele:
1) Dogoń zdrajcę i odzyskaj materiały wybuchowe;
2) Otwórz zapory tamy wewnątrz punktu dowodzenia tamą;
3) Umieść bombę na środkowej zaporze;
4) Spotkaj się z Goggles w domku w lesie;

Działanie: Gdy tylko usłyszysz głos popa, wybiegnij z budynku i wsiądź do tankietki. Jak najszybciej zjedź nią do miasta, skręć w lewo, po czym skręć w prawo, by przejechać przez most. Nie przejmuj się tym, że znajdujesz się cały czas pod ostrzałem. Najważniejsze jest, byś zdążył przejechać przez bramę, zanim zamknie się ona za tankietką zdrajcy. Posługując się mapą, jedź śladem wrogiej tankietki. Dotarłszy do budynku, będziesz miał dwie możliwości jazdy - skrótem, za skałą oraz normalnie za wrogą tankietką - wybrana droga nie ma jednak szczególnego znaczenia... Przed bramą stoi wartownik oraz skrzynka z narzędziami. Przejedź wartownika i najedź na skrzynkę, zostanie ona automatycznie włączona do Twojego ekwipunku. Przed bramą stoi także motor, ale nim lepiej się nie zajmuj - w tej misji jest raczej nieprzydatny. Kiedy znajdziesz się już za bramą, będziesz mógł zwolnić tempa swoich działań. Przejedź wąwozem, uważając na leżące w nim kamienie, zakręć w prawo, by wjechać do kolejnej części wąwozu. Tutaj na chwilę zatrzymaj się, zabij wszystkich oponentów i poczekaj aż zrzucone przez nich kamienie, nie czyniąc ci krzywdy, spadną na ziemię. Jeżeli Twoja tankietka obniosła jakieś obrażenia, możesz naprawić ją skrzynką, która leży w okolicy. Wyjedź z wąwozu (kolejny zakręt, tym razem w lewo) i podjedź do bramki, za którą znajduje się chroniący ją bunkier. Zbliż się doń, tak, by między Tobą, a nim była mała strażniczka, wyciągnij granaty i zniszcz nimi bunkier. Teraz będziesz musiał działać rozważnie - Twoimi wrogami na tę chwilę będzie trzech żołnierzy plus tankietka ze zdrajcą. Podbiegnij zygzakiem do tankietki i rzuć w nią dwoma granatami, po czym się wycofaj w bezpieczne miejsce. Gdy tylko zostanie ona zniszczona, zmień broń na karabin i wykończ żołnierzy, którzy starają się wycofać za murki. Podnieś materiały wybuchowe, które ukradł zdrajca i wróć do swojej tankietki (1).

Jedź dalej, cały czas ścieżką. Po chwili jazdy przed Tobą powinien pojawić się budynek oraz oponent stojący na drodze. Zabij go, wysiądź z tankietki i podejdź do budynku. Przed nim stoi kolejnych dwóch żołnierzy - wykończ ich. Zaraz po tym podejdź do ogrodzenia i skręć przy nim w prawo. Obejdź cały dom, aż staniesz vis a vis z barierką. Zabij kolejnego żołnierza i wejdź na teren dowodzenia tamą. Podejdź do ściany i przygotuj granaty. Jak podejdziesz kawałek dalej, zobaczysz, że jest tu bunkier. Rzuć w niego granatem. Kiedy już usłyszysz wybuch, będziesz mógł pójść dalej, w miejsce, gdzie dawniej stał bunkier. Idź do przodu, by budynek znajdował się po Twojej lewej stronie. Na jego końcu znajduje się wejście do budynku. Omiń turbiny, zignoruj robotnika i wejdź na górną część tego budynku. Podnieś wszystkie przedmioty (są tu między innymi: apteczka, skrzynka z narzędziami, granaty), po czym przesuń wszystkie trzy dźwignie, co spowoduje otwarcie zapór na tamie (2).

Kiedy będziesz otwierał trzecią zaporę, zwróć uwagę na kilku żołnierzy, którzy biegną w tamto miejsce. Teraz opuść budynek, opuść cały ten teren i wróć do tankietki. Wróć teraz tankietką na most (tam, gdzie dogoniłeś zdrajcę), zabij obu strażników i wysiądź z tankietki. Teraz nadszedł czas na brawurową akcję. Idź cały czas do przodu, aż dojdziesz do początku wąwozu i skręć w prawo, tam, gdzie kończy się siatka zabezpieczająca, by nikt nie wpadł do wody. Przejdź na drugą stronę, czyli poza teren mostu i podejdź jak najbardziej do przodu, cały czas uważając, by nie wpaść do wody. Spokojnie zsuń się na dół - na jedną z podpór tamy. Wskocz teraz na środkową tamę i umieść na niej bombę (3).



Wróć na tę tamę, na której byłeś poprzednio. Rozejrzyj się. Po jednej stronie jest betonowa droga ogrodzona siatką, coś w rodzaju molo. Zeskocz tam, starając trafić jak najbliżej skał. Jeżeli skok Ci się udał, wylądujesz tam, nie odnosząc żadnych obrażeń. Wskocz do wody, by jak najbliżej znaleźć się kutra rybackiego, po czym wejdź do niego. Znajdujesz się w pierwszym pojeździe wodnym. Kontrola nad nim nie nastręcza problemów, pilnuj się jednak, by nie dostawać się pod celny ostrzał, gdyż kuter jest raczej delikatny. Posiłkując się mapą (tab), płyń cały czas do przodu, na południe, nie przejmując się pociskami, które cały czas lecą w Twoją stronę. Wpłyń w rzeczkę i płyń nią cały czas do przodu, potem pod mostem, aż dopłyniesz praktycznie do samego końca rzeczki. Będąc w zatoczce, wysiądź z łódki i biegnij do domku w lesie, w którym rozpocząłeś trzecią misję. Biegnij tak, by po lewej stronie mieć cały czas góry. Jeżeli będziesz dobiegał do wieży strażniczej, strzałami z karabinu ściągaj strażnika. W połowie drogi przebiegnij przez ścieżkę, by biec tak, że po lewej stronie ma się ścieżkę, a po prawej góry. Jak będziesz wbiegał do lasu, uważaj na mijający Cię czołg. Jest on na tyle potężny, że dwoma strzałami może spokojnie Cię zabić. W lesie spotkasz kilku rosyjskich żołnierzy - uważaj też na nich, w ich rękach są karabiny. Strafe'uj cały czas w prawo, tak, by za sobą mieć góry i by cały czas zbliżać się do domku. Kiedy znajdziesz się już na tyłach domku, wskocz do niego przez okno. Kolejna misja zakończona (4).

Misja piąta: Pociąg do złapania (A Train To Catch)

Data: 9 II 1927 rok.

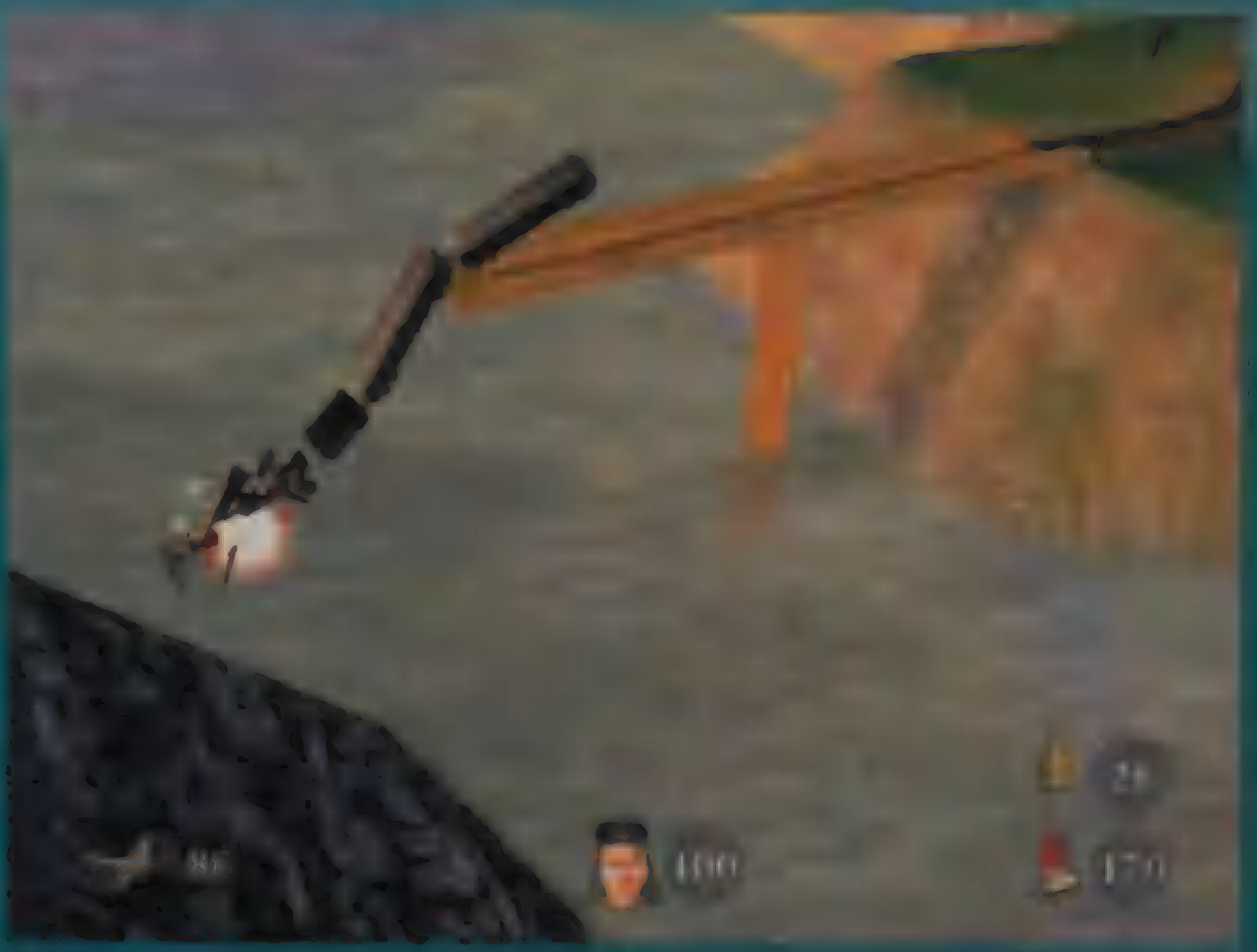
Odprawa: W przeciągu ostatniego miesiąca wielu z naszych żołnierzy spotkała okropna śmierć na polu bitwy, wywołana nowym wynalazkiem rosyjskim, tak zwanym Nekro-Gazem. Nie posiadamy żadnej efektownej broni mogącej się jej przeciwstawić, a nasze zbroje chronią naszych żołnierzy zaledwie przez kilka minut. Fabryka produkująca Nekro-Gaz leży obok portu Kizel. Droga wodna do tego portu została zablokowana przez nasz lotniskowiec H.M.S. York. Zostaniesz przeniesiony na ten lotniskowiec - na nim też otrzymasz dalsze rozkazy.

Cele:
1) Zbombarduj pociąg z gazem, zanim wjedzie on do tunelu;
2) Zniszcz most kolejki;
3) Zatop dwa rosyjskie okręty wojenne;
4) Zniszcz drugi most łączący się z główną wyspą;
5) Wróć na lotniskowiec;

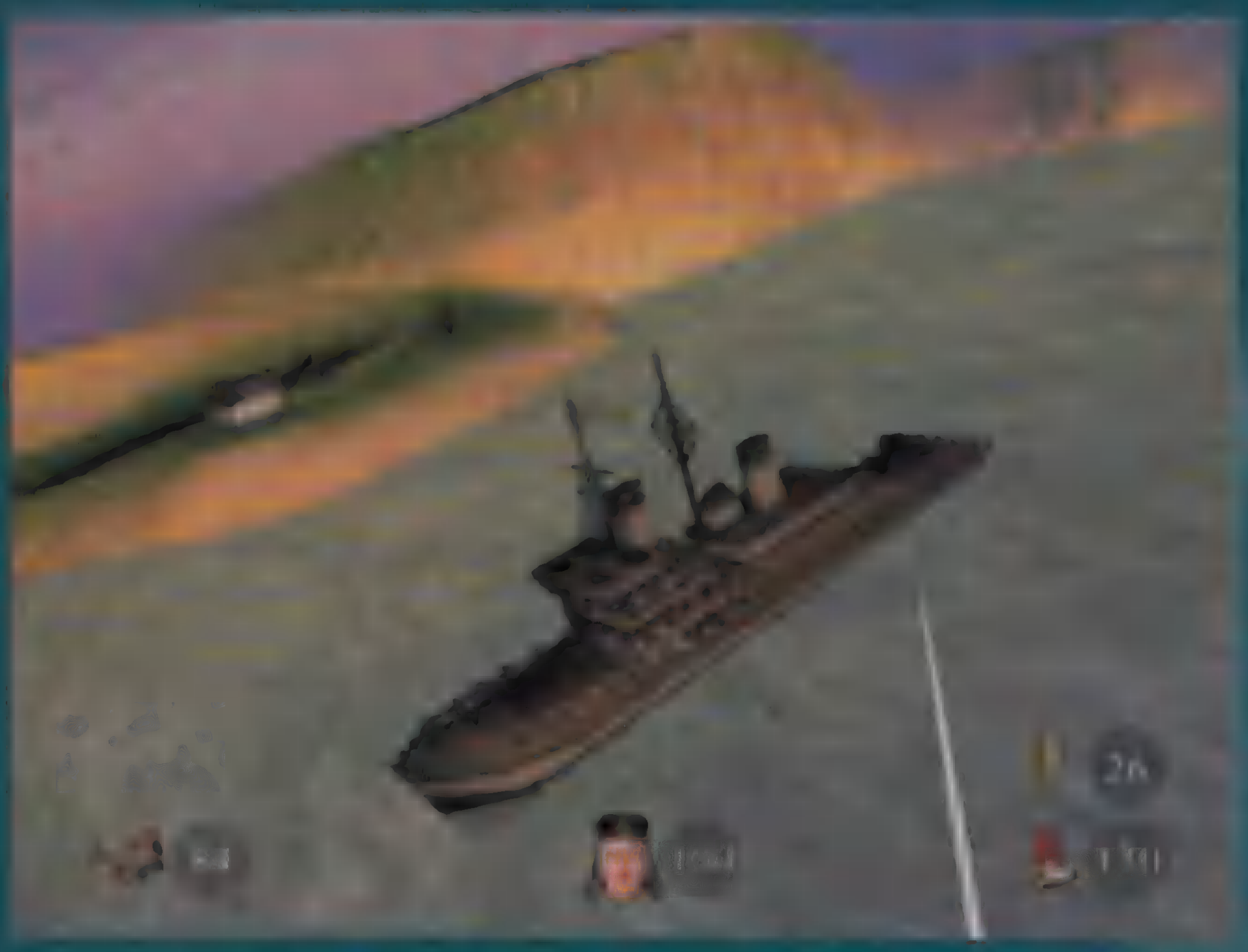
Działanie: Cóż... Nienawidzę tej misji. Jest jedną z najtrudniejszych, najbardziej denerwujących i... najładniejszych i najbardziej widowiskowych zarazem...

Na początku pozbieraj wszystkie przedmioty, które znajdują się koło Twojego samolotu. Potem spokojnie wystartuj z lotniskowca za Twoimi dwoma towarzyszami i po starcie skręć w lewo, na godzinę 10:30. Leć w tym kierunku, aż za domek, dopóki pod Tobą nie znajdzie się duża skała. Teraz zwróć samolot, tak, by znaleźć się bezpośrednio nad torami, kawałek przed mostem - wtedy zwolnij najbardziej jak to możliwe. Leć w ten sposób i gdy już będziesz nad mostem, zrzuć około czterech bomb. Powinieneś zobaczyć wybuchający most (1).

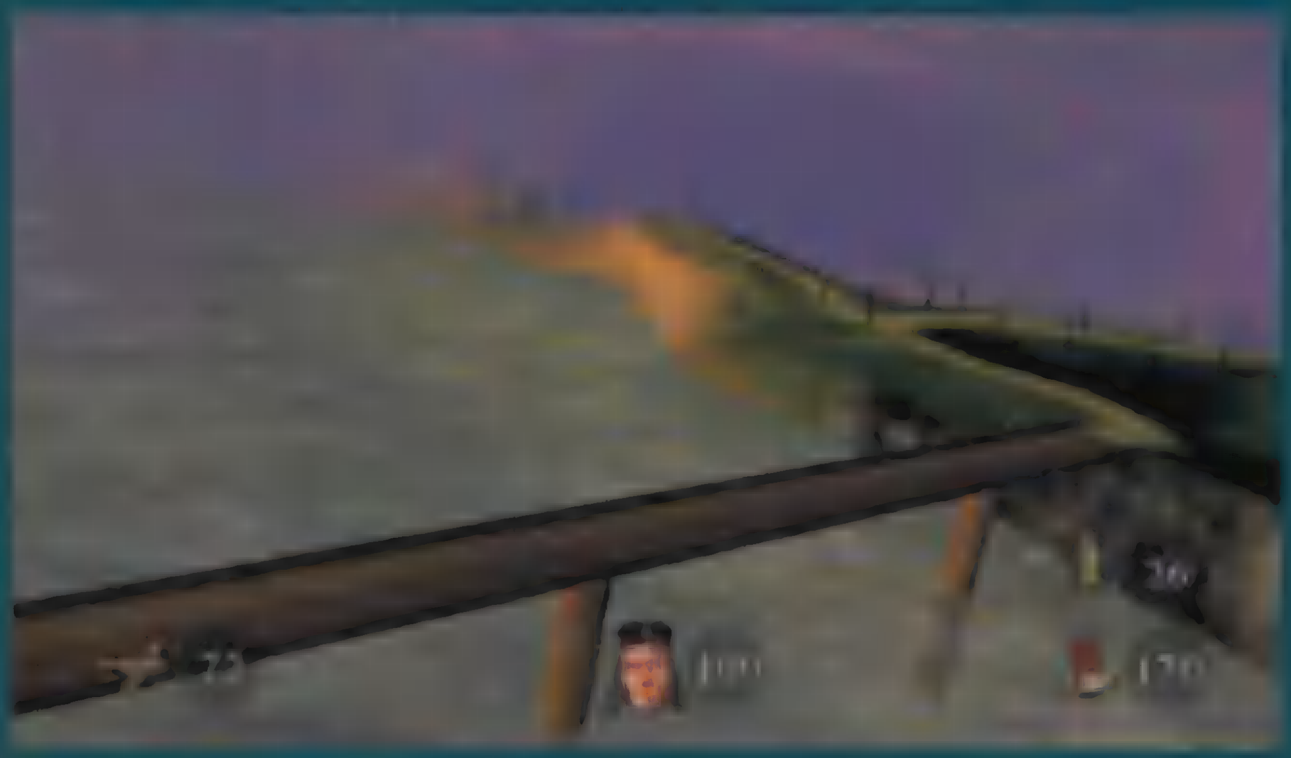
Nie przejmuj się pociągiem. Jeżeli bowiem zniszczyłeś most, tak jak radziłem, pociąg wjedzie na ten most i nie zdoławszy zatrzymać się na nim - spadnie do wody (2).



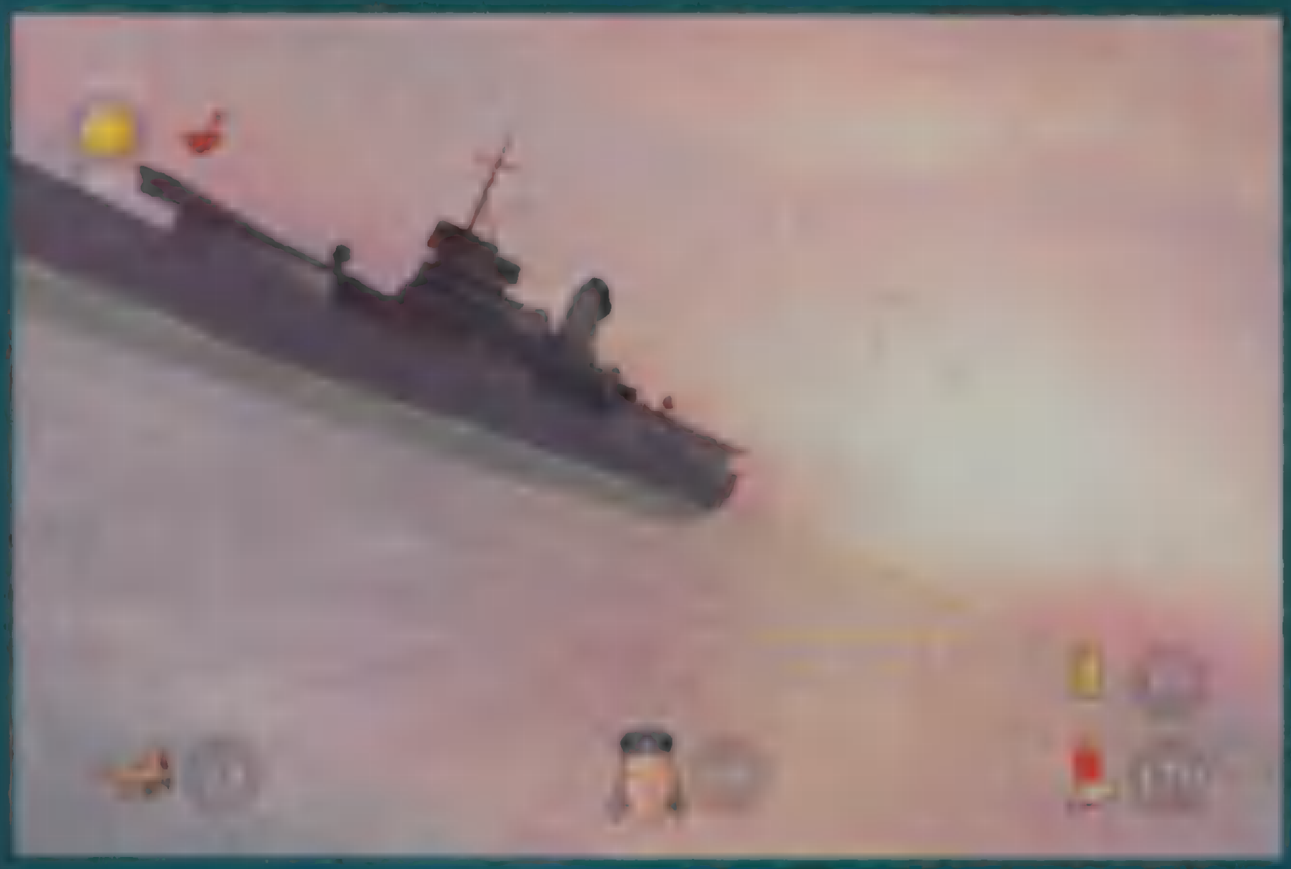
Nawróć samolot i leć w kierunku dwóch statków. Ja obrałem jako pierwszy statek po prawej od mostu. Naleć na niego i zrzuć trzy bomby (niech przynajmniej dwie okażą się bezbłędne...). Zrób nawrót i zrzuć kolejne trzy bomby. Teraz będziesz musiał uważać, bo statek jest mocno zniszczony i cały swój ogień skoncentruje na Tobie. Jednak jak już nalecisz na niego, wystarczy zrzucić dwie bomby i kawałek odlecieć, a okręt pójdzie na dno. Z drugim statkiem będziesz musiał zrobić to samo. Uważaj jednak - on będzie się bardziej odgrażał. Staraj się lecieć w tym samym kierunku, w jakim płynie statek. Kiedy będziesz kawałeczek przed nim, zrzuć trzy bomby - dwie powinny osiągnąć cel. Teraz kręć swoim samolotem tak, by znów tak samo znaleźć się nad wrogim statkiem. Jeżeli Ci się to uda, to zrzuć trzy kolejne bomby. Wystarczy, że dwie następne osiągną cel, a drugi statek zostaje zatopiony (3).



Wydaje Ci się, że zatopienie dwóch statków było trudne? Zdecydowanie tak, jednak teraz czeka Cię jeszcze trudniejsze zadanie - musisz bowiem pierwszy raz wylądować na lotniskowcu... Zbliz się doń normalnie, jak do lądowania, zmniejsz prędkość do minimum i powoli osiadaj na nim. Wysiądź z samolotu, napraw go narzędziami, nalej mu benzyny, ustaw go na pasie startowym i startuj po raz drugi. Spokojnie wznieś się w powietrze i nabierz wysokości. Kierując się mapą, nakieruj samolot tak, by cały czas leciał nad obrany cel (na zachodzie mapy). Kiedy juz będziesz nad mostem, zniż się trochę i spuść trzy, cztery bomby. Jeżeli most wybuchnie, możesz juz wracać do bazy. Jeżeli nie, obróć samolot i spuść kolejne trzy bomby. Tym razem most musi zostać zniszczony (4).



Leć w stronę lotniskowca. Kiedy znajdziesz się nad wodą, a działa przestaną tak zajadle strzelać, zniż lot, zwolnij i leć centralnie w stronę lotniskowca. Jeżeli obawiasz się lądowania - tylko podleć jak najbliżej niego. Kiedy samolot dotknie kołami lotniskowca, wyskocz. Misja zostanie zaliczona (5).



Misja szósta:
Człowiek-Demolka (Demolition Man)

Data: 12 II 1927 rok.

Odprawa: Teraz już jesteśmy gotowi do całkowitego zniszczenia fabryki produkującej Nekro-Gaz. Zrobimy to, kierując nalotem bombowców i synchronicznym atakiem piechoty. To jednak nie wszystko - zostaliśmy powiadomieni o rosyjskim naukowcu dr Meierze, który chce nam pomóc. Twoim zadaniem jest znaleźć naukowca i wyprowadzić go poza teren bazy, zanim bombowce zaczną nalot.

Cele:
1) Spotkaj się ze starszym wioski;
2) Zniszcz wszystkie działa przeciwlotnicze;
3) Odnajdź doktora Meiera w drugiej fabryce, zanim rozpocznie się atak bombowców;
4) Uciekaj tunelem z wyspy;

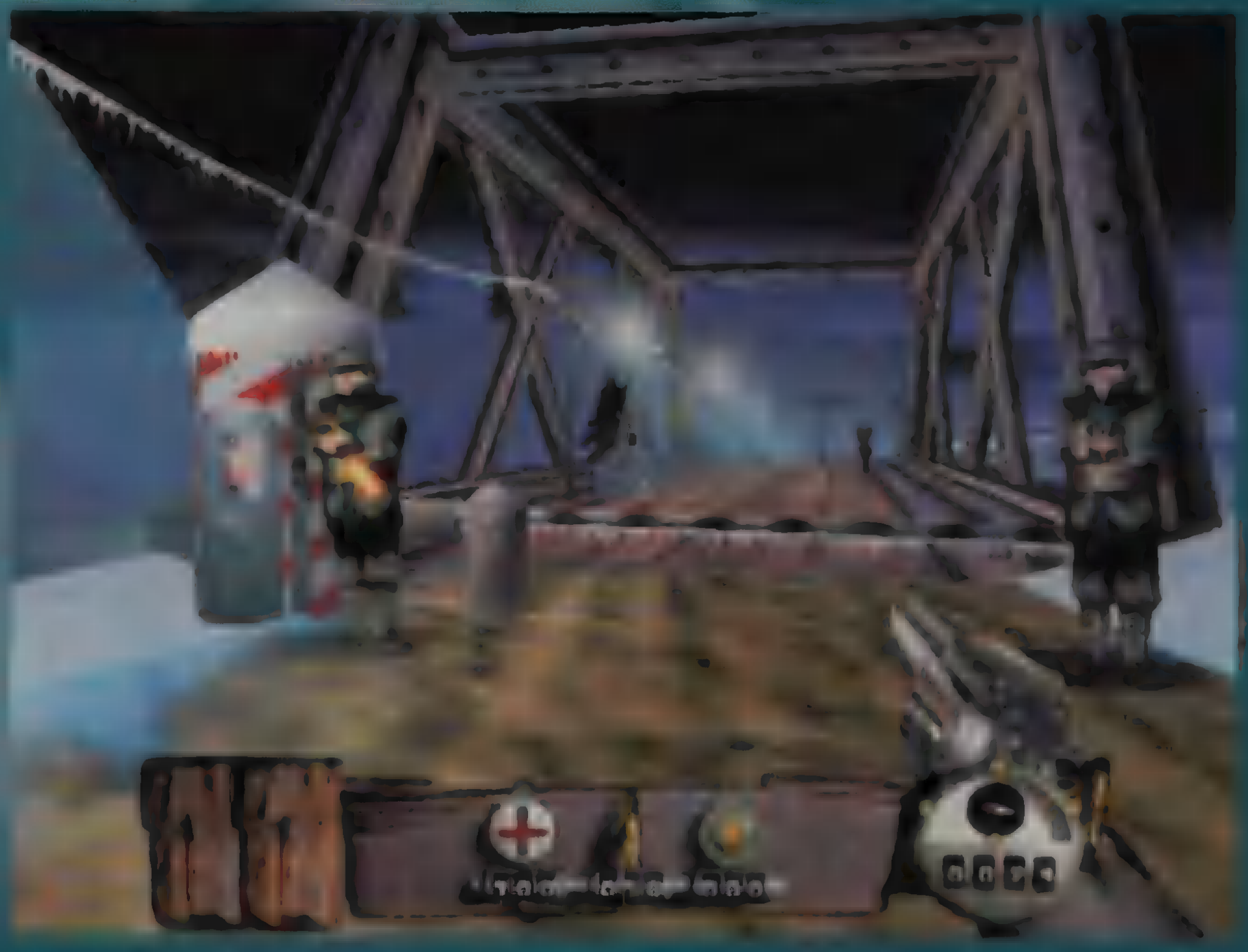
Działanie: Właśnie wyskoczyłeś z samolotu, Red, oczywiście ze spadochronem. Obróć się tak, by lecieć w stronę wyspy, a dokładniej w stronę ciężarówki. Postaraj się wylądować jak najbliżej jej. Jak będziesz znajdował się już na ziemi, wyciągnij kolta i strzel raz w stronę ciężarówki. Kierowca wyskoczy z niej, a Ty będziesz miał dobry transport aż do zatoki. Posiłkując się mapą wjedź na ścieżkę i przejedź pierwszego żołnierza. Wysiądź z ciężarówki i podnieś pozostawioną przezeń strzelbę. Teraz jedź dalej, aż do zapory. Tam skręć w lewo i ignorując obecność dwóch żołnierzy, jedź dalej ścieżką. Po pewnym czasie mijać będziesz dwóch marynarzy. Przejedź ich (profilaktycznie - by później nie zaskoczyli Cię na przystani). Gdy zobaczysz przed sobą budynki, wjedź między nie, skręcając na prawo - w stronę drewnianej budki. Rozjedź żołnierza, po czym wjedź w budkę. Gdy deski upadną na ziemię, wysiądź z ciężarówki i pozbieraj ekwipunek, który tutaj leży. Teraz zabij dwóch marynarzy stojących na molo i - jeżeli zadali Ci jakieś poważne obrażenia - wróć po apteczki z ex-budki. Wskocz na molo i biegnij nim do końca. Weż leżące tutaj apteczkę i kanister amunicji. Obróć się i wejdź na pierwszą część mola na lewo. U jego krańca pływa sobie pusta łódź - przywłaszcz ją sobie. Posługując się mapą, płyń w kierunku północno- wschodnim, tak, by dostać się do przesmyku. Uważaj przy tym na statki torpedowe strzelające cały czas do Ciebie - jeśli jednak będziesz cały czas płynął w obranym kierunku, jest bardzo małe prawdopodobieństwo, ze zdołają Cię trafić. Kiedy dotrzesz już do stałego lądu, wysiądź z łodzi i biegnij do przodu. Zabij dwóch strażników, strzelających do Ciebie z karabinów maszynowych i wbiegnij na teren wioski. Gdy tylko się tam znajdziesz, skręć w lewo i podbiegnij do starszego wioski, tego w brązowej czapca. Ostrzeżesz wioskę przed nalotem i otrzymasz maskę chroniącą Ciebie przed bronią chemiczną (1).

Teraz pobiegnij do brązowej szopy i weż wszystko, co znajduje się w niej lub tuz obok niej - apteczki, amunicję oraz zbroję +200. Po opuszczeniu szopy, skręć w lewo i wskocz do tankietki. Jedź na wprost, następnie skręć w prawo i jedź na południe, uważając na inne wrogie tankietki. Kiedy tylko zobaczysz przed sobą ogrodzony teren, skręć tam (w prawo, poznasz ten teren, bo prowadzą do niego tory) i wjedź do środka. Masz teraz dwie drogi do wyboru - skręć w tą w prawo i zabij dwóch wrogów stojących pod koniec obozu. Wysiądź z tankietki i wysadź dwa działa przeciwlotnicze, podbiegając do jednego z nich, rzucając pod nie dynamit, po czym wysadzając go z bezpiecznej odległości. Gdy wysadzisz już oba działa przeciwlotnicze, wsiądź do tankietki i skręć w lewo, wjeżdżając na drugą część obozu. Zabij trzech oponentów stojących przy działach (jeden ze strzelbą, dwóch z bronią chemiczną), po czym wysiądź z tankietki i zniszcz kolejne dwa działa przeciwlotnicze (jeżeli zostało Ci już mało czasu - zignoruj ludzi z bronią chemiczną - masz przecież maskę - podbiegnij do jednego działa, rzuć dynamit, rzuć dynamit pod drugie działo, po czym zdetonuj obydwa naraz). Teraz samoloty będą mogły bezpiecznie zniszczyć pojemniki z Nekro-Gazem (2).

Wyjedź z obozu główną bramą, tym razem skręcając w prawo. Uważaj na czołg, który będzie Cię mijał. Nie podejmuj z nim walki, tylko jedź dalej, mijając bunkry oraz barierę z jednym żołnierzem. Kieruj tankietką po terenie obozu, koncentrując ogień na wrogich żołnierzach - tych z bronią konwencjonalną. Kiedy będziesz czuł (zobaczysz filmik z Twoimi samolotami lecącymi nad wodą), że niedługo nastąpi atak z powietrza, zdetonuj kolejne cztery działa przeciwlotnicze, rzucając pod wszystkie z nich dynamit, a potem wszystkie je detonując (3).

Od jednego z dział odbij na lewo, w stronę siatki zabezpieczającej drewniany budynek. Jak najszybciej przedostań do budynku przez pozostałości po drzwiach i podbiegnij do profesora. Musisz zrobić to jak najszybciej - zanim budynek zostanie zbombardowany. Obejrzyj filmik, jak żołnierze rosyjscy zabierają profesora, po czym wybiegnij z budynku (3).

Zabij wszystkich oponentów, pamiętając przy tym, że ci z bronią chemiczną są mało groźni. Wsiądź na motocykl i wyjedź z bazy, w ten sam sposób w jaki tu wjechałeś. Omiń bunkier oraz czołg, uważając, by nie zniszczyli Twojego motoru. Kiedy dojedziesz do torów, zahamuj. Jeżeli nie zdążysz, będziesz musiał bowiem powtarzać misję - twój motocykl wbije się w torowisko i zmieni w widowiskową kulę ognia. Jedź dalej, tym razem uważając na wrogą tankietkę. Kiedy dojedziesz już do rozwidlenia, na wioskę albo w prawo, skręć w prawo i jedź dalej ścieżką. Po chwili powinieneś dojechać do mostu. Lepiej kawałek przed nim zgaś maszynę i zabij oponentów pilnujących tego mostu. Chodzi o to, że jeden ma moździerz i wystarczy jeden celny strzał i giniesz. Wróć do motoru, przejedź przez jeden most, wjedź na drugi most i kiedy będziesz już kawałek przed barierą, zeskocz z motoru. Zastrzel dwóch strażników i jedź dalej, omijając wcześniej barierę. Posługując się mapą, jedź cały czas do wyjścia, przy okazji przejeżdżając rosyjskiego żołnierza, skręć w prawo i zatrzymaj motocykl. Przed Tobą spostrzeżesz zablokowany przejazd kolejowy, a przy nim dwa bunkry i dwóch żołnierzy. Bunkry wygodnie jest wykończyć z pewnej odległości - z bazooki, którą znalazłeś na moście. Na żołnierzy wystarczy strzelba albo karabin. Wróć na motocykl i ostrożnie przejedź przez tory. Teraz zabezpieczoną drogą skręć w lewo i jedź nią do samego końca - do tunelu, w którym kończy się ta misja (4).



Misja siódma:
Śmiały ratunek (A Daring Rescue)

Data: 15 II 1927 rok.

Odprawa: Dokumenty, które wręczył Ci dr Meier, okazały się bardzo wartościowe. Lecz zanim będziemy mogli je użyć, musimy uporać się z duzo większym problemem. Doktor bowiem został uwięziony w więzieniu gdzieś w Murmańsku i czeka go przesłuchanie. Jezeli zmusi się go do mówienia, nasza cała siatka szpiegowska w Rosji będzie mocno zagrożona. Za wszelką cenę trzeba uratować doktora!

Cele:
1) Zniszcz cysterny olejowe, zaopatrujące rosyjską flotę;
2) Uratuj dra Meiera z obozu jenieckiego;
3) Uciekaj drogą wodną i spotkaj z naszą flotą;

Działanie: Jesteś właśnie w samolocie. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie to, że właśnie znajdujesz się pod ostrzałem i że skończyła Ci się benzyna. Wokół Ciebie są góry, a jedynym ratunkiem jest szybkie lądowanie. Staraj się wpierw lecieć prosto, by po ominiętej górze skręcić natychmiast w prawo (jeżeli tego nie zrobisz, wbijesz się w górę naprzeciw). Teraz wyrównaj lot i nakieruj Twój samolot na lądowisko, tak, by spokojnie wylądował i ewentualnie po kilku chwilach wybuchnął. Zaraz po przygłebieniu wyczyść lotnisko ze strażników znajdujących się tutaj. Gdy to zrobisz, odwiedź trzy budynki należące do terenu lotniska: w dwóch hangarach masz benzynę do pojazdów, apteczki oraz amunicję, natomiast w budynku w południowej części jest zbroja, amunicja i jeszcze kilka niespodzianek. Jak zapewne zauważyłeś, są tu dwa transporty: motor (który możesz zignorować - nie przydaje się w tej misji) oraz czołg. Wsiądź do czołgu i wyjedź z terenu lotniska - jedź prosto, po czym skręć w prawo - na ścieżkę. Tu, oprócz żołdaków z karabinami, spotkasz dwóch groźnych oponentów - dwa czołgi. Najlepszy sposób na ich zniszczenie, to jechać cały czas w ich stronę i strzelać przy średniej odległości z lufą minimalnie podniesioną. W większości przypadków wrogi czołg będzie starał się zawrócić, by zjechać z linii ostrzału, co jedynie ułatwia Ci sprawę. Wróg bowiem albo wjedzie w przeszkodę, albo będzie bardzo powoli się obracał, wtedy wystarczą tylko dwa dobrze wycelowane strzały. Jedź ścieżką (dwa zakręty), uważając na ludzi z karabinami (zadają słabe obrażenia, tym potrafią być groźni) oraz - zwłaszcza - tego z bazooką. Przejeżdżaj wszystkich, przy okazji podnosząc po nich broń (szczególnie bazooka może być później bardzo przydatna). Wkrótce dotrzesz do pseudobramy - dwóch murów na ścieżce z przejazdem w środku. Zniszcz oponentów ostrzeliwujących Cię z góry (bronią konwencjonalną), po czym wsiądź w czołg i przejedź przez bramę. Uważaj - tuż za nią czyhają dwaj ruscy z karabinami. Najlepiej więc będzie albo przejść bramę na piechotę i zniszczyć wroga karabinem, albo przejechać bramę czołgiem, przy okazji oddając dwie salwy w tył. Jedź dalej, aż do chwili gdy znajdziesz się przy obszarze zabudowanym. Zatrzymaj się naprzeciw drzwi i strzel w nie - rozpadną się. Zaraz po tym wystrzel kolejny pocisk, by zniszczyć wrogie działo. Opuść przytulne wnętrze czołgu i wejdź na zabudowany teren. Na lewo od Ciebie są części do naprawy pojazdów, weź je. Idź do przodu i w prawo, po czym, cienką ścieżyną dostań się do silosów. Zabij strażników i zniszcz silosy (detonując je). Warto wiedzieć, że można tu połączyć obywa cele, strzelając z bazooki... (1).

Zbierz wszystkie przedmiotu, które tu znajdziesz i wróć do czołgu. Wjedź znów na ścieżkę. Nawiasem mówiąc - zapewne zauważyłeś, że pod latarnią stoi skrzynka i tankietka. W skrzynce jest amunicja i apteczka - weź je, tankietkę jednak możesz na razie zignorować - nie może mierzyć się z Twoim obecnym środkiem lokomocji...

Jedź ścieżką do przodu (droga na rozwidleniu w prawo prowadzi do portu - tam udasz się później). Gdy zobaczysz przed sobą barierki, a masz dużo amunicji w czołgu, ostrzelaj je z daleka. Podjedź do barierek i zniszcz czołg, który właśnie jedzie w Twoją stronę. Jedź dalej na wschód - ujrzysz kolejny czołg. Zniszcz go. Podjedź do bramy i otwórz ją strzałem z działa. Wjedź do obozu i zacznij rozjeżdżać wrogów. Twoim głównym celem jednak będzie dotarcie do głównego budynku z otwartymi drzwiami. Wykończ tych, którzy są w środku (wystarczy jeden strzał czołgu) i wejdź do budynku. Za Tobą prawdopodobnie wejdzie któryś z oponentów - obróć się i zabij go. Teraz pootwieraj wszystkie sześć cel (podejdź do przełącznika obok celi i użyj go). Zamknięci tam więźniowie zaczną uciekać. Ty też wyjdź już z budynku i osłaniaj ucieczkę więźniów z obozu - innymi słowy zabijaj wszystkich widocznych ruskich. Kiedy doktor (to jest ten łysy) opuści już obóz, zacznij biec (albo jechać czołgiem, jak wolisz) za nim. Wyprzedź go i biegnij cały czas prosto, w stronę przystani. Koło barier będą stali strażnicy. Zniszcz ich bądź salwami czołgu, bądź bazooką i biegnij dalej. Na molo będzie stało kilku marynarzy. Zabij tych dwóch przy murkach bazooką, resztę wykończ karabinem. Na końcu molo jest budynek, w którym znajduje się apteczka - weź ją. Gdy będziesz wychodził z budynku, staniesz naprzeciw baraków. Z nich wychodzą kolejni marynarze (po dwóch). Więc ustaw się kilka metrów od baraków, wyceluj bazookę i eliminuj tych wychodzących, dopóki doktor nie dobiegnie na molo i nie wskoczy do łodzi. Wykończ ostatnich dwóch i sam skieruj się do łodzi (2).

Twoim kolejnym zadaniem jest dopłynięcie do Twojej floty. Nie jest to kłopotem, bowiem doktor będzie pilotował statek. Ty natomiast musisz zająć się nadlatującymi samolotami. Wpierw przylatuje pięć, potem jeden, na końcu jeszcze trzy. Kilka bomb może spaść na Twój statek, lecz lepiej jest uważać i koncentrować się na każdym lecącym w Twoją stronę samolocie. Strzelaj zawsze z lekkim wyprzedzeniem, celując przed wrogi samolot. Po paru chwilach dotrzecie do ostatecznego punktu planu - osiągniecia pozycji Waszej floty (3).

Misja ósma: Machina Dnia Zagłady (Dooms Day Device)

Data: 12 III 1927 rok.

Odprawa: Od pewnego czasu jesteśmy poinformowani o rosyjskich projektach budowy nowej superbroni, zwanej Machiną Dnia Zagłady, mogącej jednym atakiem zniszczyć całkowicie miasto. Obecnie przechwyciliśmy wiadomość adresowaną do rosyjskiego naczalstwa, z której wywnioskować można, że wysłano ją z miejsca gdzieś w głębi pustyni Synaj, gdzie - jak przypuszczamy - montowane jest Narzędzie Dnia Zagłady.

Dzisiejszej nocy nasz samolot przetransportuje Cię na te tereny - tam dokonasz skoku na spadochronie. Powinieneś dać nam namiar bazy przez sygnał radiowy, korzystając z wrogiej łączności.

Cele: 1) Dostań się do radioodbiornika i podaj lokalizację bazy;
2) Dostań się do zeppelina i zniszcz Machinę Dnia Zagłady;
3) Uciekaj z bazy;

Działanie: Znajdujesz się już na półce skalnej. Na dole, jak słyszysz, przemieszcza się transport wiozący Machinę Dnia Zagłady. Obróć się i pobiegnij półką skalną do najbliższego strażnika. Najlepiej jest zabić go nożem, niewielka możliwość uników daje Ci ogromną szansę zabicia go. Zniszcz nożem skrzynkę, weź zbroję i przebiegnij przez most, przeskakując nad rozpadliną w jego środku. Teraz ostrożnie skręć w lewo i wbiegnij na górę półki - jest tu skrzynka oraz dużo amunicji. Weź je. Musisz teraz działać jak najszybciej, by dogonić transport, który jedzie wąwozem. Wróć na główną drogę i biegnij dalej przesmykiem, zabijając kolejnych strażników. Przebiegnij pod rurami i biegnij cały czas w dół, przy okazji zmieniając broń na karabin. Zabij ostatniego strażnika na tej wysokości. Pod Tobą, w wąwozie, powinien przejeżdżać już konwój. Wskocz na ostatni jego pojazd - ciężarówkę i przykucnij na niej (jak najbliżej kabiny). W ten sposób, nie przejmując się bunkrami ani wrogimi żołnierzami, przejedziesz przez pierwszą bramę. Kiedy jednak dojedziesz już do bazy (przejedziesz przez drugą bramkę), od razu zeskakuj z ciężarówki i biegnij do budynku leżącego w zachodniej części bazy (na prawo po wjeździe do bazy). Wbiegnij schodami do góry, weź granaty leżące na stole, weź apteczkę i zbroję +200. Teraz granatami zniszcz jedną z dwóch tankietek, wychylając się na moment z wyjścia do budynku, rzucając granat i natychmiast cofając się do wnętrza - dwa granaty powinny wystarczyć na jej zniszczenie. Podejdź do jednej ze ścian, przyciśnij przełącznik i wejdź do wagonika (cofając się). Wagonik pojedzie na górę, do punktu łączności. Jadąc, stań w oknie wagonika i zacznij strzelać karabinem do drugiej tankietki. Gdy tylko wagonik się zatrzyma, przejdź do kolejnego pomieszczenia. Pod Tobą będzie stał radiotelegrafista. Zabij go. Pójdź do kolejnego budynku. Jest tu półka z amunicją i apteczką. Wróć do pomieszczenia z telegrafem i użyj go. Pozycja wrogiej bazy będzie już znana (1).

Wróć do wagonika, zmień wajchę na ścianie i zjedź nim na dół. Podczas zjeżdżania ostrzelaj tankietkę - tym razem powinna mieć dosyć i eksplodować. W międzyczasie do bazy powinien przylecieć zeppelin. Wejdź do środka, ale nie strzelaj od razu. Wpierw obejrzyj sobie scenkę. Teraz zabij dwóch strażników i głównego szefa. Podnieś po nim klucz. Podejdź do szafki będącej na prawo od wejścia do zeppelina. Otwórz ją kluczem i wyciągnij z niej spadochron. Teraz podejdź na środek zeppelina - tam, gdzie leży broń - i użyj materiałów wybuchowych. Podejdź do wyjścia i wyskocz. Teraz odsuń się kawałek od środka bazy, bowiem za chwilę spadnie tutaj zniszczony zeppelin - najlepiej wejdź do budynku z windą i przeczekaj (2).

Wjedź windą na górę, czyli tam, gdzie posługiwałeś się telegrafem. Tym razem wyjdź z budynku i zabij strażnika, który stoi na pomoście. Zeskocz z niego i zabij kolejnego strażnika, po czym kieruj się jedyną możliwą ścieżką - tam gdzie po lewej masz przepaść, po prawej zaś skalną ścianę. Zabij kolejnych strażników i kontynuuj swoją marszrutę. Wejdziesz na małą skalną półkę, na której biegają dwa psy. Zabij je i idź dalej wąwozem, przy okazji eksterminując kolejne dwa psy. Po chwili schodzenia będziesz już na dole, na pustyni - przed Tobą

stać będzie strażnik. Zabij go. Idź dalej wąwozem, oddalając się cały czas od bazy, zabijając kolejnych strażników. Po chwili przed Tobą pojawi się brama, a na niej dwóch, ostatnich już w tym etapie żołnierzy. Zestrzel ich i podejdź do bramy. Kolejna misja zakończona (3).

Misja dziewiąta:
Pościg Dzikiej Gęsi (Wild Goose Chase)

Data: 2 IV 1927 rok.

Odprawa: Odkryliśmy, że nie wszystkie dzieci Cara zostały zabite. Zostaliśmy powiadomieni, że księżniczka Anastazja żyje, lecz jest więziona w bazie wojskowej na wschód od miejsca, w którym się znajdujesz. Na jej ratunek wysłaliśmy Goggles. Niestety, od pewnego czasu nie otrzymaliśmy od Goggles żadnej wiadomości. Spodziewamy się najgorszego. Gdy tylko Goggles połączy się z nami, bądź gotowy wsiąść do samolotu.

Cele: 1) Uratuj Goggles przed zestrzeleniem;
2) Zabij wszystkie wrogie oddziały zagrażające kryjówce;
3) Zabierz Goggles i Anastazję do naszej bazy na północy;

Działanie: Znajdujesz się w domku w bazie, przed Tobą leży radio. Gdy tylko usłyszysz informację od Goggles, weź zbroję +200 i wybiegnij z domku. Teraz skręć w prawo i biegnij na lotnisko, przeskakując przy okazji szlaban. Wejdź do hangaru wysuniętego bardziej na lewo. Nie wskakuj na razie do samolotu, tylko podnieś amunicję oraz kanister benzyny. Użyj kanistra na samolocie i bardzo, bardzo powoli wyjedź samolotem z hangaru. Rozpędź samolot, wznieś się do góry i leć w kierunku kanionu. Teraz będzie czekała Ciebie trudna walka z trzema wrogimi myśliwcami co więcej - musisz zmieścić się w określonym czasie! Najlepiej jest rozpędzić samolot, tak, by w wąwozie znaleźć się od razu za samolotem Goggles i pierwszego oponenta. Tego zestrzel najszybciej jak tylko potrafisz. W międzyczasie (kiedy pierwszy roztłucze się o skałę) powinien wyprzedzić Ciebie drugi samolot. Tego też musisz zniszczyć bardzo szybko, najlepiej zanim dolecisz do infrastruktury. Trzeci samolot będzie próbował Cię mijać przy tych wszystkich mostkach, na których umieszczone są działka. Działkami się nie przejmuj, strzelają raczej niecelnie. Więc najlepiej jest wyczuć moment, gdy drugi samolot zacznie Cię wyprzedzać. Wystarczy wtedy lekko popchnąć go w jedną ze stron. Jeżeli masz szczęście i utrzymasz własny samolot w powietrzu, trzeci samolot powinien odbić się od infrastruktury i rozbić się o skały. Teraz wyrównaj lot i leć cały czas za samolotem Goggles. Kiedy ona zacznie lądować na polanie, musisz wylądować jak najbliżej jej samolotu. Chodzi o to, że jej samolot po chwili zacznie płonąć i wybuchnie, a ktoś musi ją stamtąd wyciągnąć. Podbiegnij więc do myśliwca Twojej partnerki i go „użyj". W ten sposób uratowałeś życie Goggles i Anastazji (1).

Druga część misji zaczyna się, gdy czekacie ukryci w szopie. Goggles stara się wezwać przez radio pomoc. Ta zaś rzeczywiście wydaje się niezbędna, gdyż wokół szopy czai się parę oddziałów wroga. Zwróć jednak uwagę, że w niej czeka nowiutki czołg. Zacznij się cofać, aż za trzecią przegródkę, skręć w prawo (jeżeli jesteś obrócony głową do czołgu) i weź leżący tutaj kanister oraz narzędzia. Wróć do czołgu i podnieś amunicję. Teraz „użyj" czołgu i wyjedź nim z szopy. Pierwszym celem powinien być człowiek z bazooką. Przejedź go albo strzel do niego z bezpiecznej odległości. Teraz będziesz miał dużo, dużo zabawy. Po pierwsze, zniszcz tankietkę, która jedzie w Twoją stronę. Strzel do niej dwa razy - przynajmniej jeden pocisk musi trafić. Jeżeli pojedzie dalej - trudno. Zajmij się teraz czołgiem, który był w pobliżu tankietki. Jest lekko uszkodzony, więc jeden albo dwa celne strzały powinny go wykończyć. Obróć się, z drugiej strony jedzie kolejny czołg. Jedź na wprost niego i cały czas go ostrzeliwuj. Jeżeli nawróci, Ty zacznij jechać tyłem, bowiem on zaraz zderzy się z innym czołgiem. Jeżeli tak się stanie, wystarczy jeden dobry strzał i oba czołgi masz z głowy. Został Ci ostatni czołg, który jest w bezpiecznej odległości od Ciebie. Jedź w jego stronę, cały czas strzelając. Jeden pocisk i ostatni czołg zostaje zniszczony. Tu uwaga - rzeczywiście nie jest to łatwe, lecz da się to wszystko spokojnie zrobić. Najistotniejsze jest, by nie dać się trafić więcej niż dwoma pociskami, a i to jedynie na początku walki, gdyż później znaleźć można chwilę czasu, by wysiąść z czołgu i naprawić go znalezionymi narzędziami (2).

Teraz, kierując się mapą, skieruj się do miejsca zakończenia misji. Nie przejmuj się, że punkt trzeci nie został jeszcze zaznaczony. Zostanie... Na ścieżce koło młyna zobaczysz żołdaka z karabinem. Przejedź go, po czym odbij na pola na prawo. Znajdziesz tam żołnierza z bazooką - przejedź go. Teraz spokojnie jedź do Twojej bazy. Gdy tylko zobaczą Twój czołg, otworzą przed Tobą bramę, co równoznaczne jest z pomyślnym ukończeniem misji (3).

Misja dziesiąta:
Konflikt Wewnętrzny (Internal Conflict)

Data: 12 IV 1927 rok.

Odprawa: Właśnie otrzymaliśmy niespodziewaną wieść z naszego pojazdu szpiegowskiego z Alp. Gdy dostaliśmy tę wiadomość, nasi ludzie byli na misji wywiadowczej, polegającej na obserwacji aktywności wroga. Agent Mortar, który w tym momencie przeszedł na stronę wroga, posiada dokumenty, które nie powinny pozostać w jego rękach. Zostaniesz przerzucony w rejon Alp, by dorwać Mortara i odebrać mu papiery.

Cele: 1) Znajdź strącony pojazd szpiegowski;
2) Odzyskaj dokumenty, zanim przejmą je rosyjskie siły;

Działanie: Na początku zmień broń na strzelbę. Biegnij w kierunku mostu i zabij dwóch rosyjskich żołnierzy stojących przy nim - jeden stoi na moście, drugi przy tankietce. Podbiegnij do tankietki i weź leżącą koło niej snajperkę. Odsuń się kawałek za tankietkę, uruchom snajperkę i jednym precyzyjnym strzałem ściągnij dwóch żołnierzy stojących po drugiej stronie mostu. Wsiądź teraz do tankietki i przeczekaj, aż dwie wrogie tankietki przejadą koło Ciebie. Gdy będą Cię mijały, ostrzelaj je. Wysiądź z pojazdu i pozbieraj resztę amunicji. Przejdź przez most, idź do przodu, skręć w prawo i przed zakrętem w lewo zatrzymaj się. Wyciągnij snajperkę i zabij żołnierza, który stoi na ścieżce. W Twoją stronę powinien zacząć biec żołnierz z karabinem maszynowym. Cofnij się kawałek, uruchom lunetę i jednym precyzyjnym strzałem zakończ jego życie. Idź do przodu, aż zobaczysz kolejnego Rosjanina, stojącego tym razem przy skałach. Zabij go strzałem ze snajperki. Idź cały czas do przodu, zabij przy okazji jeszcze jednego strażnika stojącego przy górach. Po chwili drogi, powinieneś zobaczyć przed sobą bramę, a przy niej dwie tankietki i rosyjskiego żołnierza. Rzuć w jedną z tankietek granat, a zobaczysz, jak obie wybuchają. Wyciągnij snajperkę i zabij kolejnego żołnierza. Podejdź jak najbliżej skały na prawo, obróć się o 180 stopni i zacznij schodzić stromym zboczem w dół. Wszystkich rosyjskich żołnierzy możesz łatwo ściągnąć bronią numer cztery (zgadnij, co to). Idź cały czas w obranym kierunku, aż dojdziesz do wioski. Tutaj możesz odwiedzić domki: w pierwszym po prawej są granaty, w trzecim apteczka i zbroja +200, czwarty, piąty i szósty są puste. Pójdź do drugiego domku. Stoi tam starszy wioski, który ma dla Ciebie zadanie: jeżeli znajdziesz jego narty, to dostaniesz klucz od bramy. Obróć się i wejdź na jeden z dwóch mostków. Teraz czeka Ciebie skakanie po krach. Jeżeli będziesz skakał w prawo, dojdziesz do dwóch apteczek, jeżeli do przodu, znajdziesz dwa pudełka amunicji. Zacznij więc skakać w lewo. Jeżeli wpadniesz do wody - trudno, stracisz trochę żywotności, ale będziesz mógł grać dalej. Po chwili skakania na jednym z większych płatów kry, znajdziesz narty. Podnieś je i wróć do starszego tą samą drogą, jaką tu przyszedłeś. Dostaniesz od niego klucz, przy okazji zachowując narty, które mogą Ci się przydać w dalszej części gry. Teraz wróć do bramy (czyli tam, gdzie zniszczyłeś dwie wrogie tankietki) i otwórz ją dostanym kluczem, odsuwając się od niej jak najdalej. Zobaczysz przed sobą strażnika. Wyciągnij snajperkę i zestrzel go z odpowiedniej odległości. Teraz podnieś lunetkę trochę do góry i zabij drugiego strażnika. Idź powoli w stronę widocznego domku. Mniej więcej w połowie drogi spójrz w prawo - tam znajduje się kolejny strażnik. Zabij go tak samo, jak zabiłeś poprzednich i skieruj się do tych chałup. W jednej z nich jest amunicja, w drugiej są apteczki. Obróć się o 180 stopni i zabij kolejnego strażnika, który stoi sobie przy drzewach. Spójrz w lewo - spostrzeżesz tam strącony zeppelin (1).

Będziesz musiał teraz się udać na południowo-wschodnią część mapy. Droga jest długa i nie ma na niej praktycznie żadnego przeciwnika. Aby skrócić podróż, załóż narty i zjedź stokiem. Uważaj jednak - po drodze będziesz musiał mijać drzewa i uważać na skały. Pamiętaj również, że zatrzymujesz się ściągając narty. Kiedy dotrzesz do mostu, zdejmij je, przeskocz ogrodzenie i przejdź przezeń w konwencjonalny sposób. Tu ponownie możesz założyć narty, by tym razem zjechać na sam dół. Omiń żołnierzy pałacowych biegnących w Twoją stronę, wjedź nartami na ścieżkę, po czym wyhamuj i ściągnij narty. Obróć się, włącz snajperkę i zabij z dalekiej odległości strażników. Wyciągnij karabin i wróć się do wioski. Jak widzisz, stoi tam tankietka, a w niej znajduje się Mortar. Zacznij do niej strzelać z karabinu, przy okazji cały czas strafe'ując. Tankietka zacznie uciekać, a Ty biegnij za nią, cały czas strzelając. Po chwili wybuchnie, a wraz z nią usmaży się Mortar. Dokumenty są Twoje (2)!

Misja jedenasta:
Do Gniazda Orła (Into the Eagle's Nest)

Data: 20 IV 1927 rok.

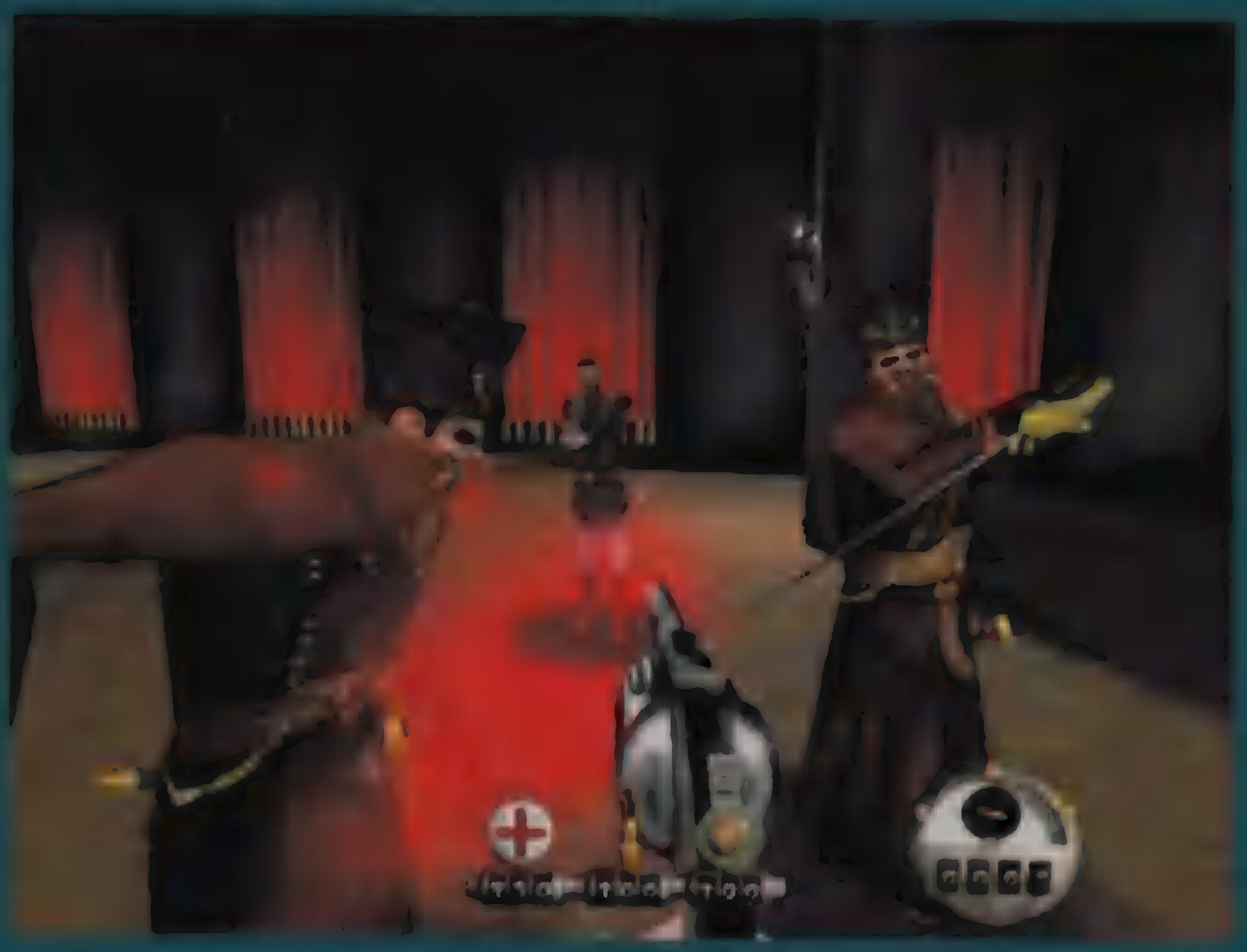
Odprawa: Wiadomości, które otrzymaliśmy od doktora Meiera prawdopodobnie informują nas o jednej z tajnych rezydencji samego cara. Odkryliśmy także ostatnią istniejącą Machinę Dnia Zagłady, które ma zostać przewieziona pociągiem do pałacu cara, ponieważ chce on ją sprawdzić samodzielnie. Wierzymy także, że generał Popov z rosyjskiego dowództwa, także będzie znajdował się w tej rezydencji. Twoim zadaniem jest odnalezienie i zabicie ich obu.

Cele: 1) Rozbezpiecz Machinę Dnia Zagłady, zanim pociąg wiozący je dojedzie do pałacu;
2) Zabij Cara oraz, jeżeli jest w pałacu, Popova;
3) Skontaktuj się z Goggles, by Cię stąd zabrała;

Działanie: Od samego początku musisz się spieszyć, by pociąg, który jedzie do pałacu Cara, nie umknął Ci sprzed nosa. Wyciągnij karabin i biegnij cały czas do przodu, w stronę trzech przeciwników. Zabij ich szybkimi seriami, pozbieraj po nich ekwipunek i nadal biegnij do przodu, tak, by po swojej lewej stronie mieć lampy oświetleniowe. Po chwili dobiegniesz do bramki, przy której stoi dwóch strażników. Zabij ich i wbiegnij na teren stacji. Teraz pobiegnij za bramę w lewo i gdy tylko budynek się skończy, biegnij w prawo. Przy okazji uważaj na mijającą Cię tankietkę. Musisz ją tak wyminąć, by zadała Ci jak najmniejsze obrażenia (o apteczki w tym etapie trudno). Biegnij do przodu, lekko skręcając w prawo, na stację pociągu. Musisz gdzieś wbiec w środek tego budynku i pobiec do złączeń między pociągami (w prawo, pod koniec pociągu). Prawdopodobnie

będzie tam stał strażnik, jeśli nie, cóż - sam będziesz musiał poszukać, gdzie to jest dokładnie. Zabij strażnika i wejdź do wagonu. Teraz pokonuj kolejne wagony (do przodu), otwierając drzwi (klawiszem użyj) i zabijając kolejnych oponentów. Dwie rady: strażników najlepiej zabijaj nożem, bo nie zostawiają amunicji, przy okazji uważaj na ich broń - mają tutaj bardzo fajne zabawki. Metoda jest prosta - szybki podbieg, dwa cięcia i bieg do kolejnego strażnika. Po drugie: skrzynek nie zniszczysz, więc nie zatrzymuj się przy nich, tylko cały czas biegnij do przodu, aż do Machiny Dnia Zagłady. Teraz masz chwilę przerwy, więc wyciągnij karabin i daj sobie chwilę przerwy... (1).

Gdy tylko pociąg zatrzyma się, wyskocz z niego (tak samo, jak wskoczyłeś) i zabij najbliższych oponentów (jeden stoi przy stacji z miotaczem, natomiast dwóch z karabinami pilnuje ciężarówki). Udaj się za stację (na prawo od pociągu) - leży tam amunicja, zbroja +200 i apteczki. Zaraz po tym wsiądź do ciężarówki i jedź drogą w stronę pałacu, przejeżdżając przy okazji oponentów. Po drodze będziesz mijał górkę na prawo od Ciebie. Teraz się nią nie przejmuj, później i tak tu wrócisz. Gdy dojedziesz już ciężarówką do bramy, zatrzymaj samochód i wysiądź z niej. Wyciągnij bazookę i otwórz bramę do pałacu. Teraz wjedź ciężarówką do środka i przejedź wszyatkich wrogów. Zwróć szczególną uwagę zwłaszcza na tego stojącego z kolegą przed bramą w pałacu - w ręku ma bazookę. Jeżeli będziesz na niego jechał bardzo szybko, to jest duże prawdopodobieństwo, że koleś spanikuje i strzeli sobie tą bronią pod nogi. Wysiądź z ciężarówki, zabij resztę wrogów (jeżeli się jakiś jeszcze uchował) i podejdź do bramy głównego budynku. W środku jest car. Jest wytrzymały i ma bardzo dobry karabin. Ale ty masz bazookę wraz z amunicją! Otwórz bramę i strzel bazooką do przodu (na końcu przy tronie stoi car), po czym zrób strafe'a w lewo lub w prawo, wróć pod bramę i strzel znowu. Zrób strafe'a, poczekaj, aż brama się zamknie, otwórz ją znowu i strzel jeszcze raz lub dwa. Takiego ostrzału car na pewno nie przeżyje. Tak a'propos: jeżeli chcesz sobie jeszcze bardziej ułatwić zadanie, to od razu po wyjściu z pociągu skieruj się na górę, o której mówiłem wcześniej. Stoi tam czołg. Wjedź do niego, podjedź do pałacu cara, podnieś amunicję po kolesiu z bazooką, otwórz bramę do budynku, wsiądź do czołgu i wjedź do środka. Ta metoda gwarantuje mniejsze ryzyko śmierci, lecz ja jednak polecam tę pierwszą - strzały bowiem z bazooki są bardziej celne od strzałów czołgu (2).



Kiedy car stanie się historią, wróć do ciężarówki, wyjedź z posiadłości cara i jedź na wspomnianą już kilka razy górkę (przód, lekko w prawo). Na jej szczycie stoi czołg oraz wartownik. Wartownika zabij i wejdź do budynku. Schodami wbiegnij na samą górę, zabij radiotelegrafistę i pozbieraj amunicję, apteczki czy zbroję, które sobie tu leżą. Powiadom Goggles, że już może przylecieć po Ciebie. Przyleci, ale kawałek stąd. Zejdź teraz na dół i wsiadaj do czołgu. Będziesz miał trochę ryzykownej jazdy. Skręć w lewo i wjedź na ścieżkę. Po Twojej lewej będzie bunkier - zignoruj, tylko szybko przejedź obok niego. Wjedź na most. Oprócz Ciebie, będzie na nim jeszcze dwóch żołdaków z bazookami. Nie przejmuj się nimi, jedź cały czas w ich stronę, powinni sami siebie zastrzelić. Gorzej, że za mostem jest zapora. Nie podjeżdżaj za blisko. Strzel trzy dokładne strzały - tyle powinno wystarczyć na te dwie tankietki i kilku strażników. Wysiądź z czołgu i wróć na most po amunicję do bazooki - przyda się. Kontynuuj jazdę czołgiem. Skręć lekkim łukiem w lewo. Przed Tobą będzie most, a na moście czołg. Najlepiej jedź cały czas na wroga, przy okazji cały czas do niego strzelając. Ważne jest to, jak szybko go zniszczysz, bo za nim, kawałek za mostem jest następny czołg. Zadanie ułatwia to, że oba czołgi stoją lub powinny stać w miejscu. Jeżeli już uporasz się z dwiema maszynami, jedź (lub idź, w razie utraty czołgu) dalej. Objedź całkowicie kolejną górę (skręcając cały czas w prawo). Przejedź przez tory i wjedź między budynki, czyli pojedź w przód, lekko skręcając w prawo. Uważaj: w pobliżu będą trzy tankietki oraz kilku rosyjskich żołnierzy. Musisz z nimi cały czas prowadzić walkę, dopóki samolot Gogles nie wyląduje w pobliżu. Gdy tylko znajdzie się on na ziemi, wyskakuj z czołgu i biegnij do samolotu. Misja zakończona (3).

Misja dwunasta:
Lot Orła (Eagle's Flight)

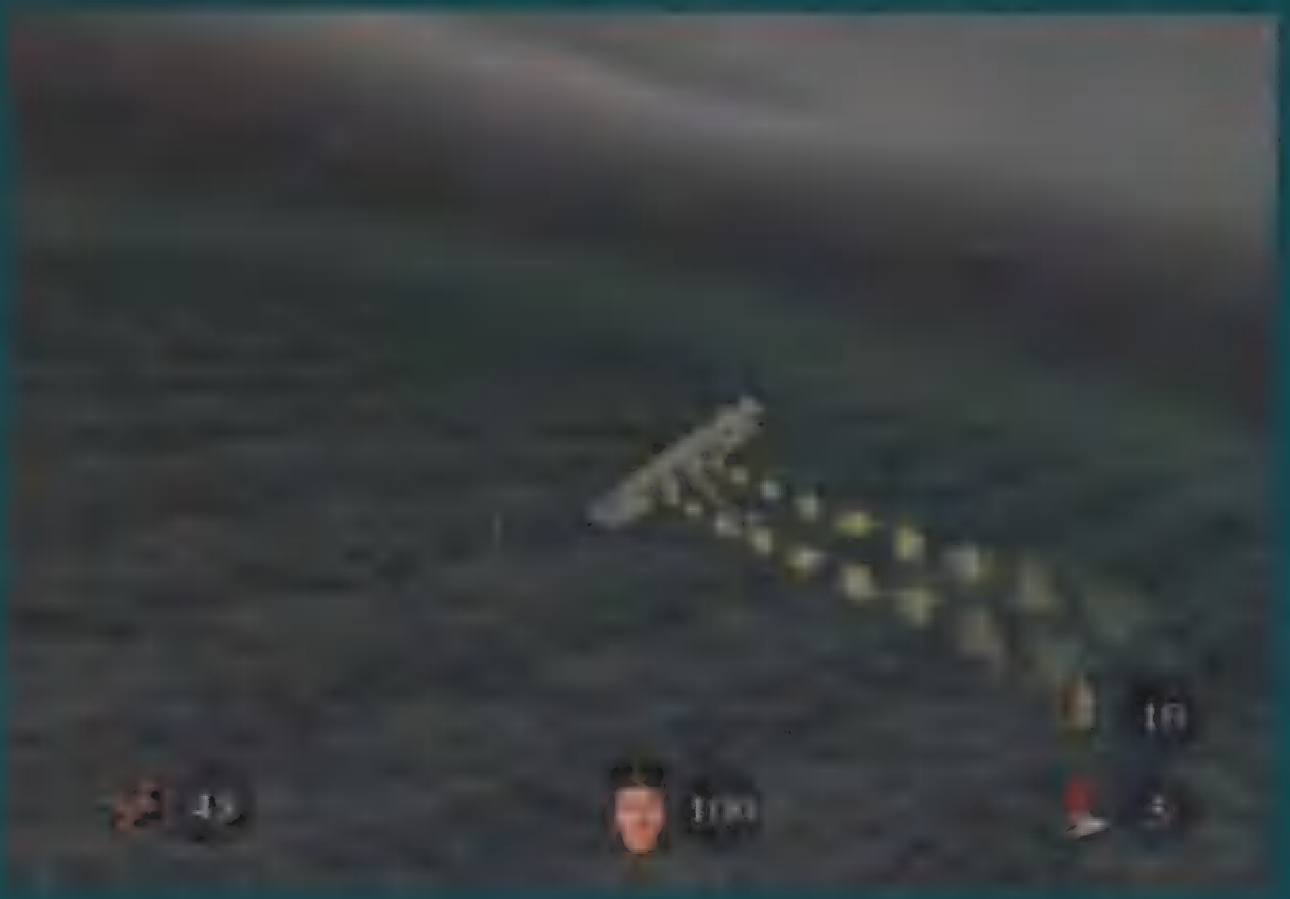
Data: 21 IV 1927 rok.

Odprawa: Odkryliśmy ostateczny cel oraz lokalizację zeppelina Popowa - kieruje się on w stronę Londynu. Boimy się, że na jego pokładzie może być kolejna broń dnia zagłady. Przypuszczamy, że ten szalony Popow gotowy jest całkowicie zniszczyć to miasto, więc nie muszę Ci przypominać, o jaką stawkę jest ta gra. Musisz zestrzelić ten sterowiec, zanim zniknie on z naszych oczu. Zaczynasz na lotniskowcu H.M.S. York, gdzie dowiesz się reszty. Powodzenia, Red i niech Bóg będzie z Tobą.

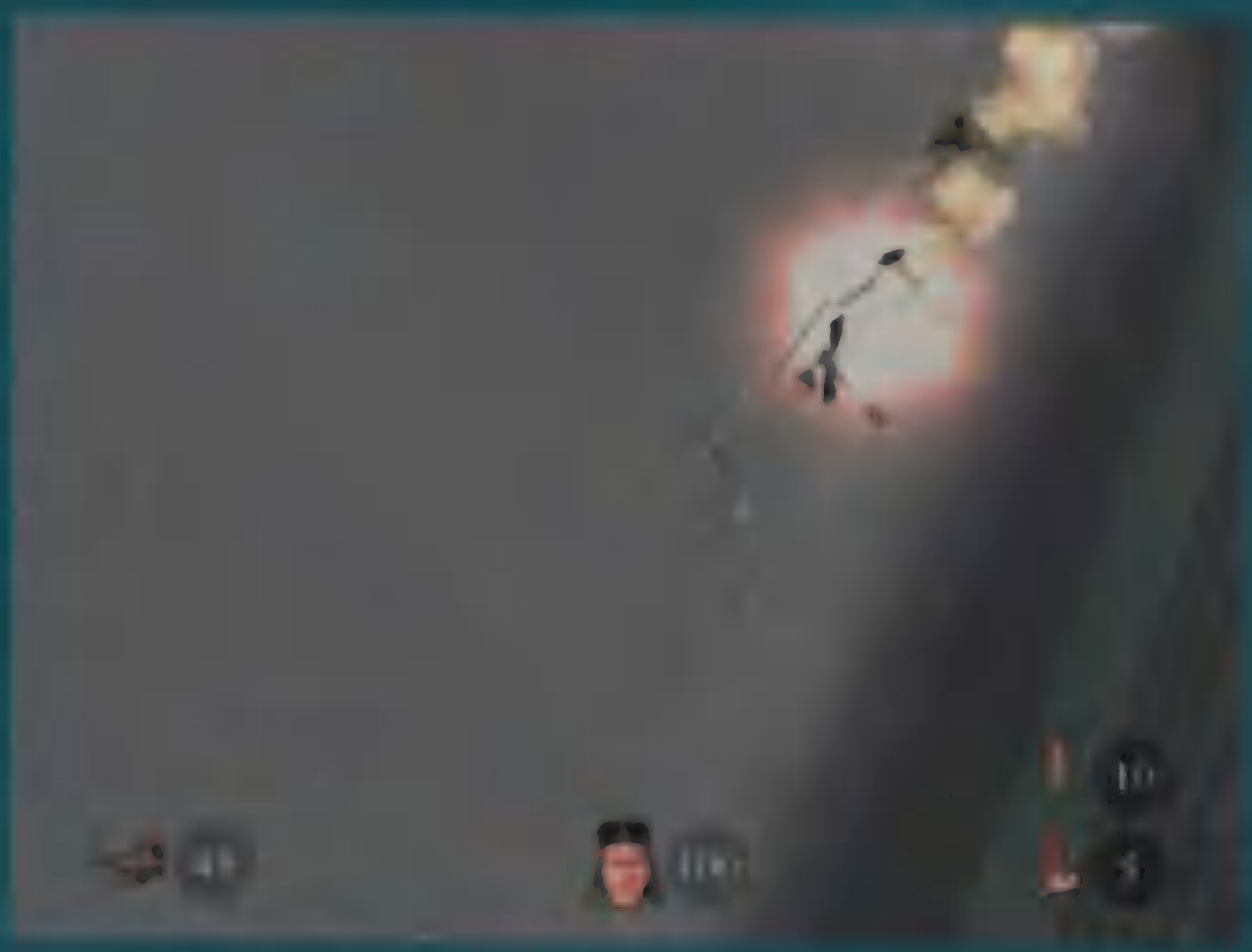
Cele: 1) Obroń lotniskowiec przed atakiem z powietrza;
2) Zestrzel balon generała Popova, dopóki jest on widoczny;
3) Upewnij się czy Popov na pewno zginął;

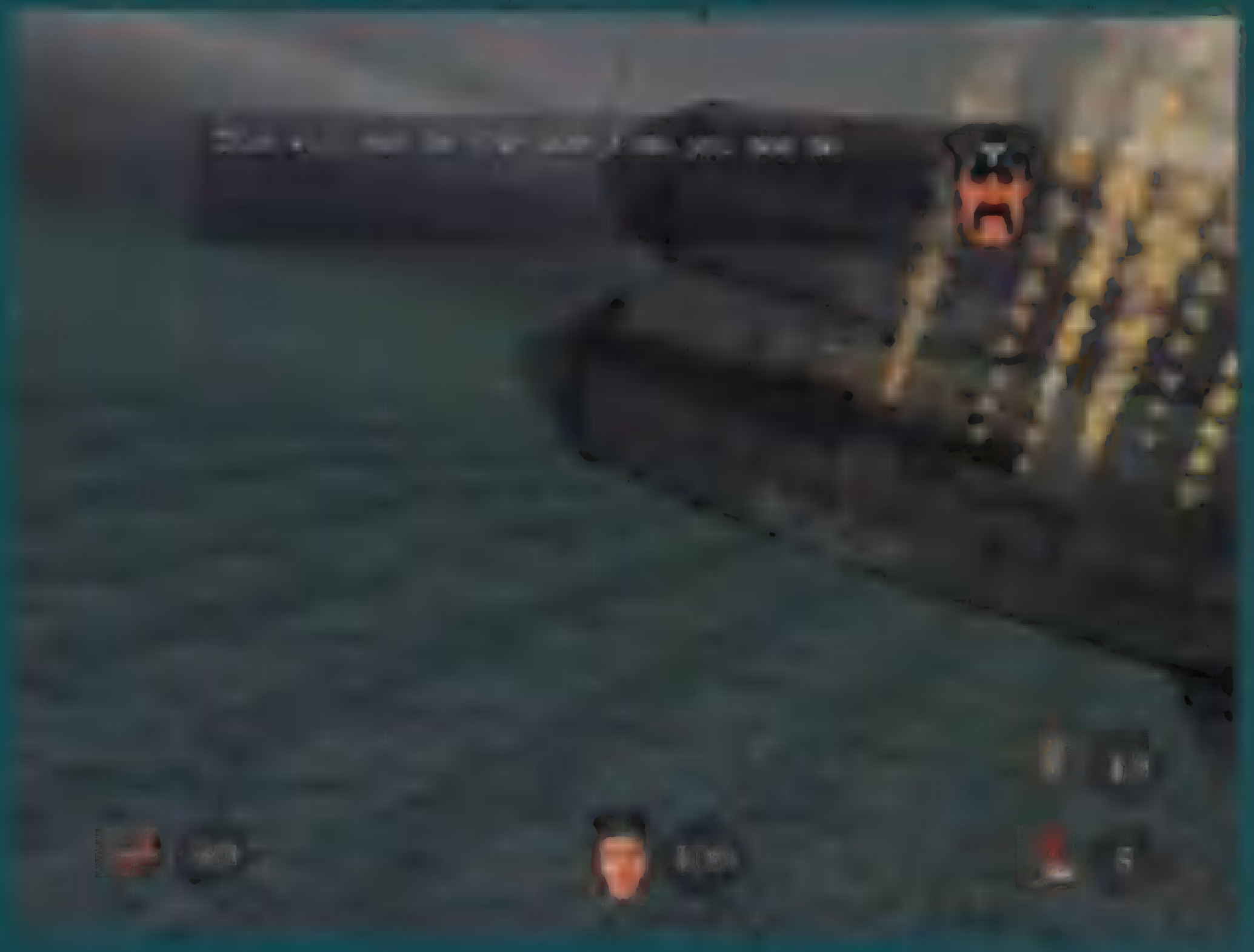
Działanie: Od razu mówię, że ta misja to zupełne przegięcie i nie powinna się w ogóle znaleźć w tej grze. Aż do dwunastki grało mi się znakomicie i dopiero tutaj zaczęły się schody. Zaczynasz na swoim lotniskowcu, w kierunku którego zmierzają wrogie samoloty. Podbiegnij do działka przeciwlotniczego i uruchom je. Wyceluj je w stronę, w którą lecą Twoje dwa samoloty. Kiedy pojawi się pierwszy oponent, zniszcz go jak najszybciej i zajmij się pozostałymi. Tutaj dokładnej solucji nie mogę podać, bo po prostu się jej dać nie da. Za to jednak podam kilka głównych porad:

- zawsze celuj przed samolot, nigdy nie celuj dokładnie w niego - różnica pomiędzy celownikiem a samolotem powinna uwzględniać również odległość od celu i jego prędkość...;
- jeżeli samolot zacznie dymić i opadać, strzelaj dalej, bowiem może jeszcze zrzucić bombę bądź metodą kamikadze wbić się w statek...;
- pamiętaj, że sześć zrzuconych bomb (trzy naloty) równa się przerobieniu lotniskowca w łódź podwodną...;
- samoloty są podzielone na pseudoeskadry, są ich trzy, druga jest najtrudniejsza;
- zawsze do końca koncentruj ogień na jednym celu do chwili, gdy go zniszczysz bądź zrzuci bomby;
- pamiętaj, że pojedyncze samoloty nadlatujące od rufy są swego rodzaju wabikiem i mają odwracać uwagę od fal nadlatujących z prawej i lewej strony statku...
- korzystaj z metody load/save - tylko ona może dać Ci zwycięstwo (1).

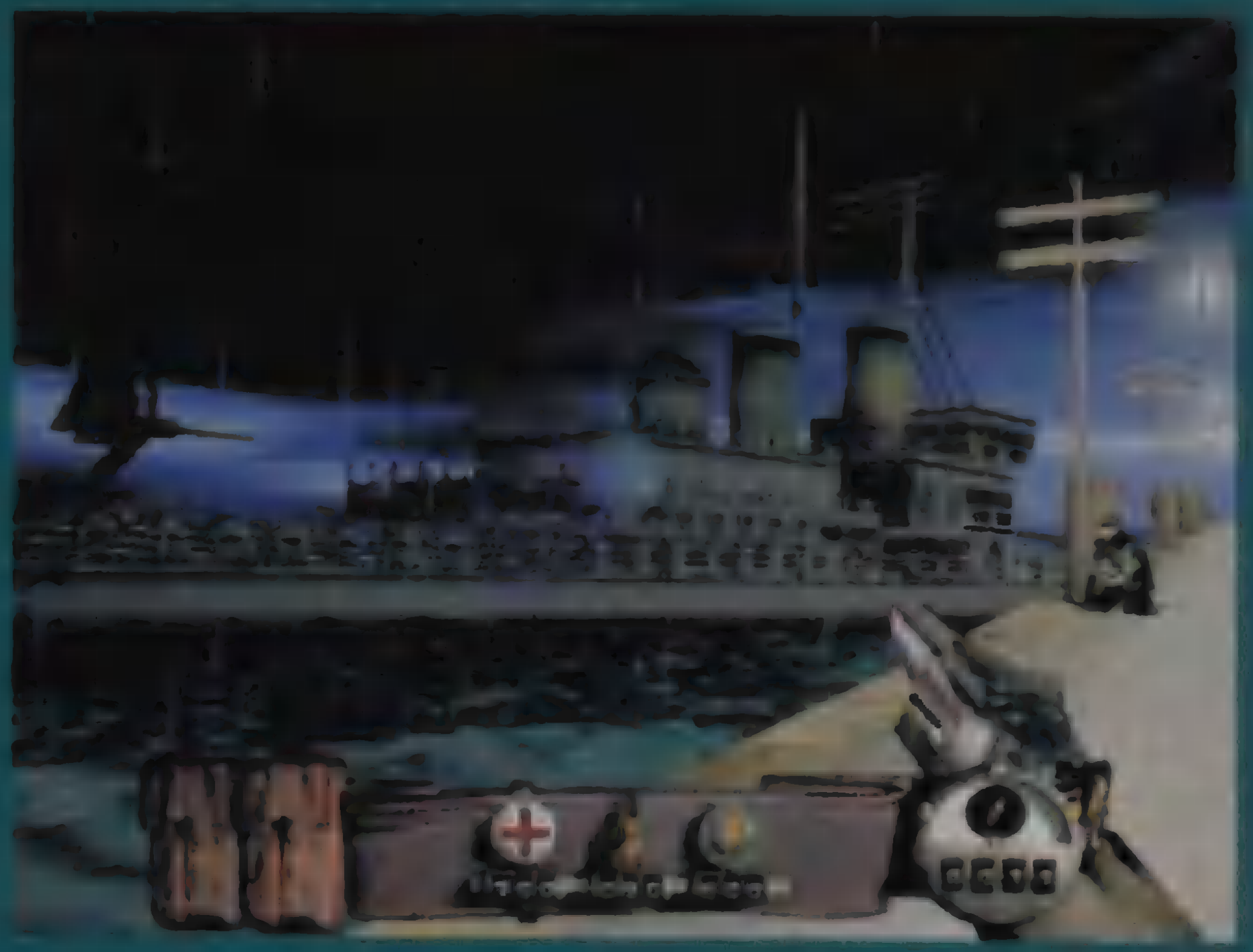


Kiedy atak samolotów zostanie odparty, a na niebie zobaczysz wrogie zeppeliny, opuść działo i biegnij do swojego samolotu. Będąc przy nim, skręć w prawo i pozbieraj amunicję do 200 jednostek, weź także kanister i bak na benzynę. Teraz wystartuj i powoli wznieś samolot, tak, by móc zaatakować środkowy zeppelin - ten ciemniejszy. Strzelaj w niego cały czas, uważając przy tym, by nie strącili Twojego samolotu. Pamiętaj, że jeżeli jego wytrzymałość spadnie do 18 - jesteś trupem. Najlepiej jest działać tak: nalot, cały czas strzelając i ruszając się na boki, potem kawałek obrócić, odlecieć na bezpieczną odległość, zasave'ować grę i zrobić kolejny nalot. Jeżeli ten będzie nieudany, wgrać save'a. Kiedy zacznie Ci się kończyć amunicja (40 jednostek to minimum), albo Twój samolot będzie miał już bardzo liczne obrażenia, wróć na swój lotniskowiec. Pamiętasz jak lądowałeś w piątej misji? Będziesz musiał to sobie bardzo szybko przypomnieć, by Twój samolot nie zniszczył się o własny lotniskowiec. Wysiądź z maszyny, napraw ją, dolej do baku benzyny i uzupełnij zapasy amunicji. Teraz ponownie wystartuj i zacznij ostrzeliwać zeppelina, bacznie obserwując stan amunicji (cały czas musisz mieć powyżej 40 jednostek). Kiedy zobaczysz, że zeppelin zaczyna płonąć czarnym dymem, zrób końcowy nalot, pakując w niego ostatnie pociski (2).





To jednak jeszcze nie koniec. Popov uratował się i właśnie samolotem zmierza w północną część planszy. Od razu leć za nim, starając się być jak najbliżej jego maszyny. Rozumiesz już, po co kazałem trzymać Tobie rezerwy amunicji? Gdyby nie ona, to Popov by spokojnie stąd uciekł. Masz mało czasu, ale bardzo silną motywację. Leć za nim, siądź mu na ogonie i zacznij ostrzał. Kiedy zobaczysz, jak jego maszyna zacznie płonąć, będzie to najlepszy znak, że wygrałeś. Gratuluję, Red... Udało Ci się!



Część trzecia : Broń

Do wyboru masz aż dziesięć rodzajów broni. Niektóre z nich, jak np. snajperka, będą przez Ciebie pożądane przez całą grę. Inne zaś, takie jak miotacz ognia, mogą być traktowane jedynie jako kolejna ciekawostka...

Nazwa broni:	nóż	rewolwer	strzelba	karabin snajperski	karabin maszynowy	granat	bomba z detonatorem	bazooka	miotacz gazu	miotacz ognia
Numer broni:	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
Zasięg broni:	1 metr	100 metrów	200 metrów	300 metrów	50 metrów	20 metrów	50 metrów	80 metrów	30 metrów	10 metrów
Liczba obrażeń:	10	4	8	24	4	50	100	100	100/s	50/s
Amunicja:	brak	naboje	naboje	naboje	naboje	mat. wybuchowe	mat. wybuchowe	mat. wybuchowe	gaz	gaz
Zużycie amunicji:	brak	1	2	2	1	1	2	1	2	1
Użyteczność:	W całej grze użyłem tej broni raz - na samym starcie pierwszej misji, kiedy trzeba poderżnąć gardło rosyjskiemu żołnierzy. Poza tym nie ma okazji, by nóż mógł wykazać się użytecznością.	Przede wszystkim rewolwer jest rzadko spotykany. Zresztą - nawet jeżeli ma się go w swojej kieszeni, to i tak rzadko się go wyciąga. Jest szybkostrzelny, co niewątpliwie jest jego dużą zaletą, aczkolwiek zadaje małe obrażenia. Generalnie ujmując - wymięka w porównaniu do strzelby.	Przyznaję szczerze, jest to druga po snajperce moja ulubiona broń. Jej pierwszą zaletą jest daleki zasięg broni. Wystarczy, że widzi się oponenta, a już można go „ściągnąć", nie przemęczając się przy tym. Po drugie, jest często spotykana: wszyscy żołnierze rosyjscy ją mają. Po trzecie, jest celna. Ta broń jest po prostu super!	Cudo! Szkoda tylko, że rzadko możesz ją posiadać. Snajperka jest po prostu najlepsza. Dzięki niej możesz robić rekonesans terenu z dalekiej odległości, niszczyć wroga z dobrego schronienia, zabijać niebezpiecznych wrogów bez szwanku. Hołdem dla tej broni jest misja czwarta, którą praktycznie przechodzi się, używając tylko tej broni.	Ta broń jakoś nie przypadła mi do gustu. Razi mnie w niej jej zasięg oraz liczba obrażeń, jakie zadaje przy krótkiej serii. Aczkolwiek ma też swoje zalety: przede wszystkim jest numer jeden, kiedy jest dużo wrogów wokół. No i przydatna jest także, kiedy wróg zaczyna przed Tobą uciekać. Wystarczy wtedy wypuścić mu serię w plecy...	Szczególnie przydatny na bunkry oraz na grupki wrogów. W pierwszych misjach właśnie granaty będą służyły do niszczenia tankietek, czołgów, bunkrów... Są bardzo, bardzo przydatne, później zostają zastąpione przez bazookę.	W niektórych misjach jest to broń, bez której owych misji nie da się skończyć. I tak też na tę broń trzeba patrzeć. Zupełnie nieprzydatna w normalnych działaniach ofensywnych, mogąca uratować misję w działaniach sabotażowych, takich jak wysadzenie dział przeciwlotniczych.	Bazooka - miód! Jest po prostu wspaniała. Przede wszystkim jest super do ściągania wrogów stojących w kupce gdzieś daleko. Po drugie, wspaniale otwiera wszelkie pozamykane bramy oraz niszczy bunkry. A po trzecie, sprawdza się w walce z czołgiem dużo lepiej niż... czołg! Pocisk bowiem leci po dużo prostszej krzywej balistycznej niż pocisk czołgu (ładne zdanie :)).	Mnie ta broń do siebie nie przekonała. Używałem jej tylko w jednej misji - szóstej - i do tego chodziło przede wszystkim o sprawdzenie jej użyteczności. Więc jest to fajna broń, ale ja jestem za bardzo przywiązany do karabinu. A po drugie, niektórzy żołnierze, nawet ubrani w normalne mundury, bywają na nią odporni.	Tej broni praktycznie w ogóle nie używałem, bo nie było do tego okazji. Jest raczej nieprzydatna, no bo po co się męczyć, jeżeli można wykończyć kolesia karabinem albo strzelbą. Można naturalnie pobawić się i podpalić jakiegoś kolesia, po czym obserwować, jak biega i wrzeszczy. Raczej wątpliwej klasy uprzyjemniacz gry.

Część czwarta: Pojazdy

Czasami bardzo przydatne, czasem tylko ułatwiają przejście z jednego miejsca do drugiego. Jedno jest pewne: dzięki nim gra wygląda na dużo ładniejszą. No i ich liczba oraz przydatność potrafi zwiększyć morale grającego.

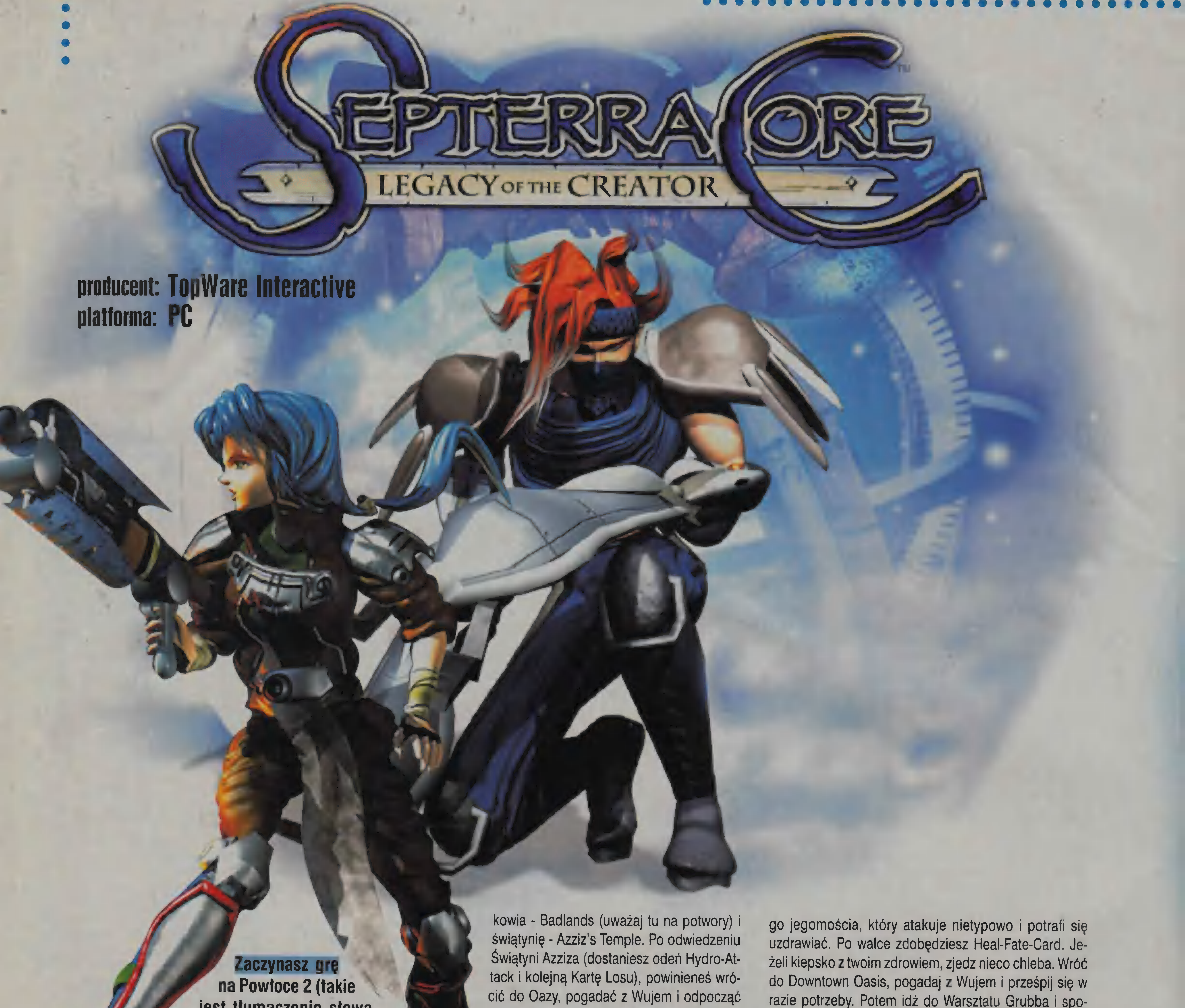
Rodzaj:	Ciężarówka	Motocykl	Tankietka	Czołg	Pociąg	Narty	Drewniana łódź	Łódź torpedowa	Myśliwiec	Bombowiec
Wytrzymałość:	120	100	200	400	-	-	60	120	90	90
Max. Prędkość:	70 km/h	120 km/h	120 km/h	90 km/h	-	-	40 km/h	60 km/h	180	180 km/h
Uzbrojenie:	brak	brak	2x karabin maszynowy	działo albo miotacz płomieni	brak	brak	brak	brak	karabin maszynowy i bomby	karabin maszynowy i bomby
Podróżowanie:	wygodne	średnie	wygodne	wygodne	super	średnie, ale miłe	wygodne	wygodne	niewygodne	niewygodne
Misje występowania:	1, 6, 8, 11	2, 4, 6, 7,	1, 2, 3, 4, 6, 7, 10	7, 9, 11	11	10	4	6	2, 7, 9, 12	5
Użyteczność:	Zarówno w pierwszej (bezpośrednio), jak i w kolejnych (pośrednio) misjach jest potrzebna do pomyślnego ukończenia misji. Dzięki niej możesz dostać się do niedostępnych normalnie miejsc (na lotnisku włącza się alarm, a jadąc na niej w ósemce, można spokojnie znaleźć się w bazie wroga, nie ryzykując zestrzelenia). Natomiast w szóstce na Twoją niekorzyść gra czas, więc ciężarówka będzie przydatna, by wyjść na plusie. W jedenastce jest to jedynie transport do pałacu cara, aczkolwiek możesz nią porozjeżdżać kilku wrogich żołnierzy.	Raczej tylko szybki transport, aniżeli efektywny transport. W misji drugiej sprawdza się całkiem dobrze, kiedy podróżujesz na lotnisko. W czwórce przydatny, ale ryzykownie się nim jeździ, bo wystarczy kontakt z torami, a motocykl od razu wybucha. W czwórce i siódemce zapomnij o używaniu motoru - jest zupełnie, ale to zupełnie nieprzydatny.	Mam dziwne wrażenie, że im dalej w grę, tym bardziej tankietka się nie przydaje. Misji pierwszej nie da się skończyć, nie przeskakując tankietką mostu. W misji czwartej musisz korzystać z tego pojazdu, by przejechać przez bramę, zanim zostanie ona zamknięta, w szóstce tankietka pozwala Ci szybko działać w bazie wroga - szybko wykańczasz żołnierzy, zanim przyleci oponent. W trójce jest to szybki transport. W siódemce i dziesiątce możesz darować sobie używanie tankietki. W pierwszej misji bardziej przydatny jest czołg, w drugiej możesz działać jako pieszy snajper.	We wszystkich tych misjach czołg jest podstawą działania. W siódemce, dzięki niemu spokojnie możesz uratować profesora, przy okazji zaliczając na swoje konto spokojnie cztery czołgi; w dziewiątce, dzięki czołgowi uratujesz życie Goggles i Anastazji, niszcząc czołgiem tankietkę i trzy czołgi, w jedenastce uciekniesz z terenu zagrożenia, zanim dorwą Ciebie wrodzy żołnierze.	Sorry, nie mogłem się powstrzymać, żeby go tutaj nie wpisać. Pociągiem bowiem się jeździ bardzo fajnie, przy okazji ścigając rosyjskich żołnierzy. Kojarzy się to z Outlaws, ale wszyscy, którzy grali w Blooda 2, wymiękną. Biegasz bowiem po kolejnych przedziałach pociągu w poszukiwaniu bomby niczym Caleb w pierwszym etapie Krwi.	Nie są wpisane do instrukcji, co dla mnie jest dziwne, bo są takim samym środkiem transportu jak inne. Nartami możesz zaliczyć wspaniały stok, ze skałami, lasem, ogrodzeniem, mostem, możliwością wpadnięcia do jeziora oraz ze strażą carską pod koniec. Po prostu polecam wszystkim. Proponuję również poskakać przez most, starając się nie zginąć przy tym. Przednia zabawa!	No cóż, nie płynąc drewnianą łódką, misji nie skończysz. Faktem jednak jest niezbitym, że czułem się szczęśliwy, płynąc sobie barką, gdy wkoło mnie latały pociski, z których mógł postać krypę na dno... Po prostu klimat! Szczególnie, że kiedy włączy się widok FPP, praktycznie nie widzi się, gdzie się płynie.	Taka sama zajawka, jak przy drewnianej łodzi. Szkoda tylko, że tak krótko się pływa łodzią torpedową. No i oczywiście odczuwalny jest brak kilku „cygar" na składzie. Ale i tak fajnie się płynęło między dwoma rosyjskimi okrętami wojennymi, czując na twarzy świeży powiew rosyjskich torped...	We wszystkich misjach latanie jest potrzebne do ukończenia gry. Niestety... W pierwszej z czterech podanych to jeszcze jest barszcz, wystartować, ominąć pas górski i po prostu polecieć. W drugiej zadanie jest już nieco utrudnione - będąc pod ostrzałem, musisz wylądować na pasie startowym rosyjskiego wojska. Trzecia to już fest trudność - musisz dogonić trzy rosyjskie myśliwce siedzące na ogonie Goggles i je wykończyć. O czwartej nie chcę się rozpisywać, ot: zniszcz zeppelin i ściągnij Popowa.	Nie wiem dlaczego, ale w tej grze samoloty wyraźnie mi nie odpowiadają. A misji numer pięć szczerze nie lubię. Bombowcem w grze latasz tylko raz, za to Twoje zadanie nie należy do najłatwiejszych: zniszcz dwa mosty, przy okazji eliminując pociąg oraz - co weselsze - zniszcz dwa rosyjskie statki wojenne. No i bardzo trudno się prowadzi to coś...

Ponadto w grze zwiedzisz Zeppelin, gdzie zdetonujesz ładunki wybuchowe, po czym wyskoczysz z niego na spadochronie (misja ósma), kolejkę górską, z której będziesz miał okazję zniszczyć dwie tankietki (również misja ósma) oraz posiedzisz sobie w działku przeciwlotniczym, ostrzeliwując wrogie samoloty...

To by było na tyle. Mam nadzieję, że solucja ułatwi Ci grę, ale nie zepsuje Ci przyjemności grania. Pamiętaj, że niektóre misje da się przejść w zupełnie inny sposób niż jak podałem. Czasem także warto jest pozwiedzać mapkę w poszukiwaniu jakiś ciekawych przedmiotów, których występowania nie podałem w solucji. Życzę powodzenia, Red!

Kapitan Imp Potter

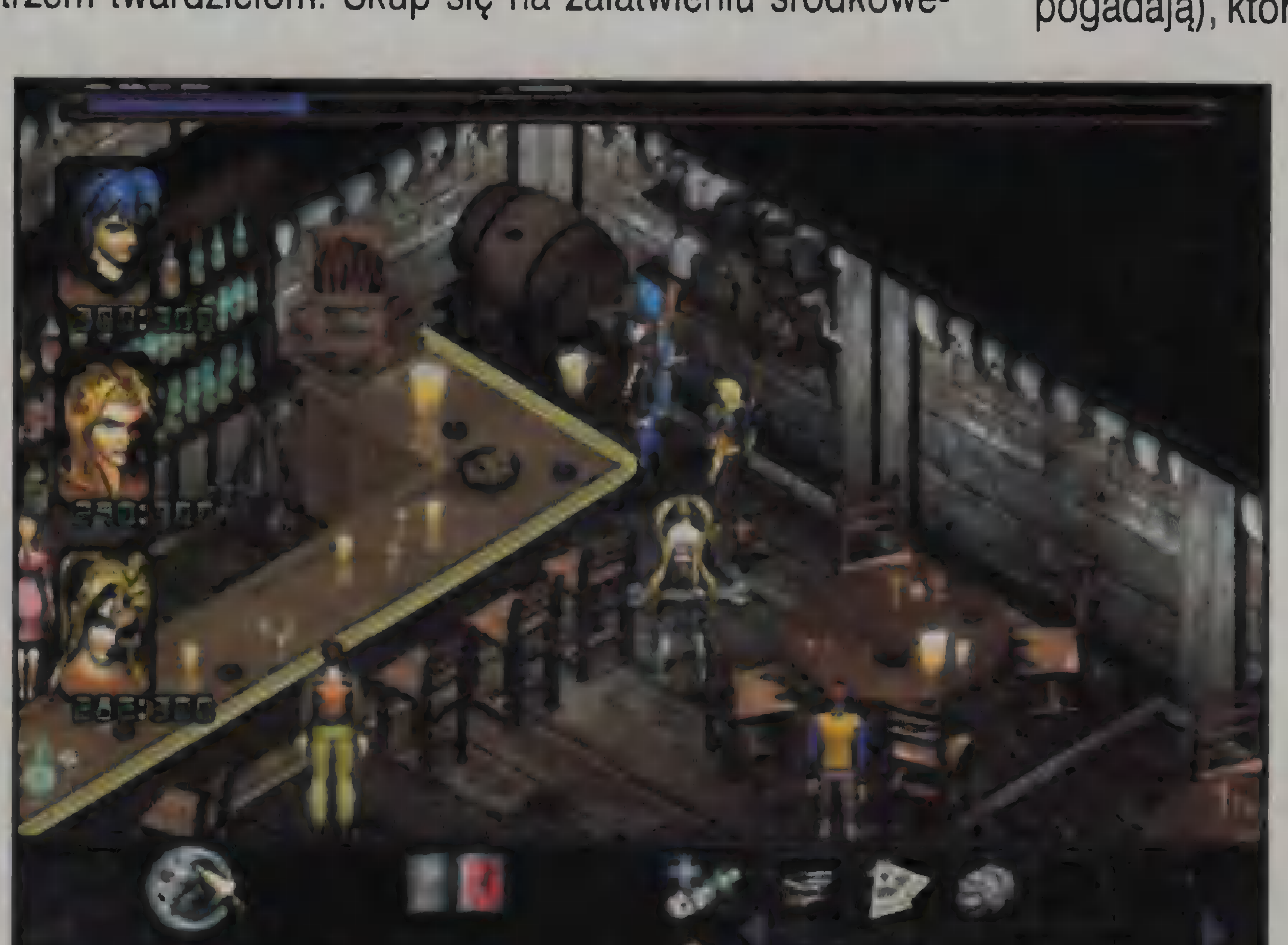
SEPTERRA CORE
LEGACY OF THE CREATOR



producent: TopWare Interactive
platforma: PC

Zaczynasz grę na Powłoce 2 (takie jest tłumaczenie słowa shell w polskiej instrukcji do tej gry). Animujesz Mayę, która będzie główną postacią gry. Proponuję, abyś na wszelki wypadek zaczął od zbadania Downtown Oasis, odwiedził wszystkie lokacje i pogadał z każdym, o czym się da. Zaczynasz w domu. Weź z lodówki chleb (bread). Oto wszystkie lokacje.

Niżej od rodzinnego domu jest Stock Pile, sklep z bronią i wyjście na mapę ogólną. Schodami w górę od Stock Pile jest sklep Old J. Wciśnięcie TAB pokazuje ci mapkę okolicy. Na razie twoim głównym zadaniem będzie odnalezienie twojej klasy w Świątyni (Temple). Na dodatek masz kłopoty, bo nad osiedlem przeleciał statek wybranych, Tori zachowuje się dość dziwacznie, burmistrzowi odbiło, a na dobitek ktoś w mieście zajmuje się przemytem broni na niższe Powłoki. Skończywszy myszkowanie po mieście, zajrzyj w inne miejsca Oazy: Smelting Complex i Junk Heap. Potem wejdź na mapę ogólną (ikona globu) i odwiedź możliwe do zbadania miejsca: Factory, stację pomp - Pumping Station, (Conduits), warsztat Grubba - Grubb's Workshop (Generator), pustkowia - Badlands (uważaj tu na potwory) i świątynię - Azziz's Temple. Po odwiedzeniu Świątyni Azziza (dostaniesz odeń Hydro-Attack i kolejną Kartę Losu), powinieneś wrócić do Oazy, pogadać z Wujem i odpocząć (o ile przygody na Pustkowiach nieco cię nadwerężyły). Dobrze jest też kupić "core engine" i nieco chlebka (bread). Przed tobą pierwsza z trudniejszych walk. Wuj powiedział, że spotkasz Tori w Pumping Station, dokad powinieneś się teraz udać. Tori usiłuje zawrzeć jakiś układ z ponuro wyglądającym facetem, który zmywa się na twój widok. Pojawiają się trzej gwardziści i Tori też znika, a ty musisz stawić czoła trzem twardzielom. Skup się na załatwieniu środkowego jegomościa, który atakuje nietypowo i potrafi się uzdrawiać. Po walce zdobędziesz Heal-Fate-Card. Jeżeli kiepsko z twoim zdrowiem, zjedz nieco chleba. Wróć do Downtown Oasis, pogadaj z Wujem i prześpij się w razie potrzeby. Potem idź do Warsztatu Grubba i spotkaj się z Grubbem i Runnerem. Jeśli chcesz, udaj się na Pustkowia, gdzie możesz poćwiczyć walkę. Potem przejdź do Pumping Station i pozwól Grubbowi popatrzeć na panel kontrolny. Następnie połącz przewody, co otworzy generator i dalszą drogę. Trzeba ci się przedostać przez rejon pełen rur. Idź NW, gdzie znajdziesz skrzynię. Potem przejdź do wyjścia (SW), by dotrzeć do Galdona, gdzie możesz złupić zwierzaki i odwiedzić saloon. Są tam łowcy nagród (niech Maya i Grubb z nimi pogadają), którym trzeba dać w kość. Dokonawszy tego, możesz tu kupić zapasy i trochę odpocząć. Ruszaj do Kanionu Bezprawia (Outlw Canyon). Odszukaj zamknięte drzwi i po uporaniu się z kilkoma łowcami nagród znów spotkasz Tori'ego i jego nowych "przyjaciół". Odeślij go do Oazy, by powiedział wujowi o tym, co porabiasz i zacznij podróż do Powłoki 3, klikając na zwierzakach.



Powłoka 3:

Po krótkiej wycieczce do statku Wybranych, znajdziesz się na Powłoce 3 na południe od zamkniętej wieży. Musisz znaleźć Bowmana, przywódcę Świętej Straży, który powinien być w Mieście Wiatrów (Wind City). Na wschodzie jest puszcza, gdzie tajemnicze skały otaczają drzewo. Jedna po drugiej zamieniają się w potwory. Wind City jest na zachodzie. Na południu jest Farma, gdzie możesz kupić zbroję i broń i dostać 10 Bird Seed od starej kobiety - jeżeli naprawisz jej odtwarzacz dysków. Jest też oberża z łóżkiem. Usłyszysz o Helgakach, którzy są sprzedawani na Powłokę 5, by zasilić tam rosnące w siłę armie. Kup przynajmniej jedną Vial w sklepie z żarciem i miecz w sklepie z orężem (tu albo w Wind City). Nieopodal cmentarza, gdzie pod zombie'em znajdziesz zamknięte drzwi i posąg bez głowy. Napełnij fiolkę Krwią Zombie, by zdobyć Fiolkę Kwasu. Przejdź przejściem na północ od skrzyni i ptaka, którego możesz nakarmić nasieniem. Na północ od Wind City jest Północna Knieja, gdzie znajdziesz zamknięte drzwi. Na zachodzie jest Helgak Point, lotnisko, gdzie będzie ci potrzebny paszport.

Wind City

No dobra, wejdźmy do Wind City. Znajdziesz tu kilka sklepów, budynek Kapitolu z biblioteką, gdzie brakująca głowa posągu jest przymocowana do stołu. Poluzuj ją, używając fiolki z kwasem. Możesz tu przeczytać wiele ksiąg i pogadać z mnichem w brązie. Jest tu też pęknięty rdzeń (Core), ale Grubb na razie nie ma odpowiednich narzędzi. Pomagając facetowi stojącemu obok budynku, dostaniesz Kyra's Tear. Siedziba Świętej Gwardii jest na wschodzie, ale członkowie obchodzą żałobę i nikogo nie wpuszczają. Na mapie miasta jest też Rezerwuar (zamknięty).

Cmentarz (Graveyard)

Wróć na cmentarz i włóż głowę posągu na miejsce. Sprowokuje to walkę z Draxxem, który wezwie na pomoc czwórkę zombie. Przede wszystkim załatw Draxxa. Dostaniesz Geo Strike-Card. Wejdź do grobu. Przełącznikiem otwórz drzwi ku północy. Na północnej ścianie jest jeszcze jeden przełącznik - nie możesz go dosięgnąć, ale można go rozwalić bombą. Idź do wyjścia i spotkaj się ze Strażnikiem. Bowman zostanie zabity, gdy Maya z resztą straży będzie wiała przez Katakumby. Do twej grupy przyłącza się Corgan, członek Świętej Gwardii. Daj mu miecz i przejdź z powrotem do Cmentarza, gdzie Corgan otworzy drzwi. W następnym rejonie poszukaj na SE przełącznika do północnej bramy i skrzyni na NE. Wejdź w północną bramę i stań do walki z Aryamem i jego kompanem. Aryam zaczyna wątpić w sens całej walki. Znów spotkasz się z innymi. Na tym spotkaniu zapadnie decyzja poproszenia o pomoc na Powłoce 5. Pierwej jednak musisz wykonać pewne zadanie. Powinieneś zdobyć pomoc w zapasach dla ukrywających się w górach ludzi z Armstrong, rodzinnego miasta Corgana, do którego można dotrzeć przez góry.

Armstrong

Przybywszy do Armstrong zauważasz, że miasto zostało spustoszone przez Wybranych pod wodzą Doskiasa. Jego towarzyszka i generał, Salina, są z tego niezbyt zadowoloni, ale i tak atakuje cię z dwoma przybocznymi. Pokonawszy ją, dostaniesz Barrier-Fate Card. NE znajdziesz beczułkę, NW jest Cmentarzysko, gdzie na świątyni brak pieczęci. Corgan jest bardzo zdenerwowany. NW pośrodku znajdziesz skrzynię z potrzebnymi zapasami. Wroć do Frost Mountains. Zejdź z góry do Lavli i daj jej zapasy. Otrzymasz Summon-Fate Card. Jedyną droga na Powłokę 5 jest Helgak Point. Przejdź przez cmentarzysko i dotarłszy na miejsce, zobaczysz straż Wybranych, wkraczającą na statek i roztrzęsionego urzędasa, który ci powie, że do wejścia na statek wciąż potrzebny ci jest paszport. Wróć do Wind City (statek jest w górze, a bramy są zamknięte). Przejdź do South Farm, stłucz strażników i pogadaj z ludźmi. Drugi człek w sklepie z bronią to mnich, co pomagał w przebiciu tunelu ze sklepu do biblioteki, by w razie czego ludzie mogli zwiać z miasta. Zabrawszy ze sobą Corgana, będziesz mógł wejść do Tunelu. Wejdź i pogadaj z mnichem, który da ci paszport. Możesz jeszcze pójść do Puszczy spróbować zatłuc potwory. Potem idź do Helgak, oddaj paszport i wejdź na statek.

Powłoka 5

Gregor

Maya ocyka się sama i w hotelu. Weź buty z szafki, pogadaj z ludźmi i wyjdź. Nieco na południe siedzi ptaszyna, którą możesz nakarmić nasionkami od starej kobiety z Południowej Farmy. Rezultaty będą dość ciekawe. Idź na dół schodami i do sklepu na Kingpins Boutique. Kup Klucz nastawny (wrench), Med. Sword, trzy Strong Engines, piłę łańcuchową (buzzsaw) i co tam jeszcze zechcesz. W ustrojstwie na E możesz znaleźć Metal Coat. Człowiek pod sklepem da ci miecz Corgana. Corgan sterczy na SW wewnątrz klatki. Daj mu miecz i pogadaj ze strażnikami, Znowu razem! Zajrzyj do drewnianej skrzyni i skieruj się na północ do Mesa Canyons.

Mesa Canyons.

Teren rozległy jak łoże Ludwika XIV-tego. Są tu dwie beczki i ptaszek. Weź z beczek, co w nich znajdziesz, nakarm ptaszynę i idź ku wschodowi (E).

Ankaran

Na południe od wyjścia jest Baza Ankaran. Możesz tu wziąć znaleźne z beczki i pogadać z Ledą. Idź ku północy i wejdź do statku Jinam. Środkowe drzwi otwierają się, gdy ruszysz dwa przełączniki. Znajdziesz za nimi Grubba z Holo-Dyskiem (daj mu Buzzsaw i Strong Engine). Wróć do Bazy i pogadaj z żołnierzem (znak rozpoznawczy blaszki identyfikacyjne Jinam). Wetknij Holo-Disc do komputera i pogadaj z Ledą. Zechce, byś znalazł konwerter, za pomocą którego doda mocy swemu statkowi na tyle, by dostać się do stolicy i przekazać wiadomość swojemu ojcu. Wróć do statku Jinam, otwórz drzwi (N) za wejściem z tymi jinamskimi blaszkami identyfikacyjnymi i znajdź dwoje innych drzwi. Jedne z nich otwiera przycisk w małej kajucie, do której wiedzie ciasne przejście. Za tymi drzwiami znajdziesz pracownię z jinamskim urządzeniem i trupem do ograbienia. W drugim pomieszczeniu znajdziesz konwerter, który powinieneś dać Ledzie.

Po niezbyt udanym lądowaniu, powinieneś pogadać z ludźmi i strażnikiem, by uzyskać możliwość wejścia do koszar. Trzeba ci powstrzymać tatkę Ledy od uruchomienia Urządzenia Zagłady (Doomsday Device). Służalcy Doskiasa tymczasem kradną klucze do Rdzenia (Core). Pasaż na wschód prowadzi do zamkniętego więzienia. Idąc ku południowi, dotrzesz do kolejki podziemnej. Na SW idąc do końca przejściem, znajdziesz beczułkę. Inne kierunki sprowadzą cię na mapę świata, gdzie dostępne jest jedynie Laboratorium Badawcze Ankarana. Po obejrzeniu kolejnej "międzyscenki", dowiesz się, że trzeba ci dotrzeć na wewnętrzną Powłokę, by przeszkodzić siłom Doskiasa w wydobyciu tego, co tam wydobywają, podczas gdy prawa ręka Imperatora zbierze flotę, by walczyć z opanowanymi przez ludzi Doskiasa statkami.

Powłoka 4

Rynek Świata (World Bazaar)

Zaczynasz w Ill Repute. Jest to hotel (He! he! Łagodnie powiedziane!) w Dzielnicy Czerwonych Latarni (Redlight District). Przejdź schodami na górę i pogadaj z łowcą, którego tu znajdziesz. Ma klucz do ścieków, ale szybko gdzieś się zmywa. Zbadaj okolice i poróbb niezbędne zakupy. Na SW jest wyjście na mapę ogólną. Zbadajmy Bounty Hunter District, gdzie na dole znajdziesz zamkniętą bramkę do ścieków, na górze sklep, komnatkę z jeszcze jednym ptakiem i jakby jakąś kwaterę, dokąd zresztą nie wpuszczą cię dwaj twardziele. W Shipping Transport możesz sobie załatwić przelot do Powłoki 3, jeżeli uwolnisz Aryam od łowców. Jest tu i inna zamknięta bramka do kanałów, ze starym symbolem i miły sklepik. Zajrzyj i do Slumsów, gdzie możesz pogadać z ludźmi i złupić kilka skrzyń, a także zdjąć co nieco ze stołów. Jeśli zechcesz, możesz wrócić z Corganem i Ledą na Powłokę 3, by naprawić glob w Bibliotece (czynność warta Soul Stone). Na Powłoce 3 przed zamkniętą wieżą zbierają się też nakarmione przez ciebie ptaszki. W górach możesz pogadać z Laylą. Przemierzyłem nawet góry, by odwiedzić Armstronga i przed świątynią na północy znalazłem prawdziwie paskudnego potwora. Akcję rusza dopiero przeszukanie (Leda albo Grubb) podstawy dźwigu, opuszczenie skrzyni i stłuczenie ponowne natrętnego jegomościa. Obejrzawszy skrzynię, znajdziesz w niej klucz. Z kluczem w łapie wejdź do rejonu opanowanego przez Łowców i otwórz bramkę do ścieków. W ściekach możesz złupić dobra ukryte w skrzyni, podejść po schodkach w górę i ruszyć przełącznik otwierający drzwi do więzienia Aryama. Porozmawiaj z nim i spotkaj się z nim w Ill Repute (co tu dużo gadać, jest to burdel i tyle). Przed wyruszeniem na Powłokę 7, kup zatyczki do uszu (Earplugs) w jednym ze sklepików. Potem udaj się do Shipping Transports i ruszaj na Powłokę 7.

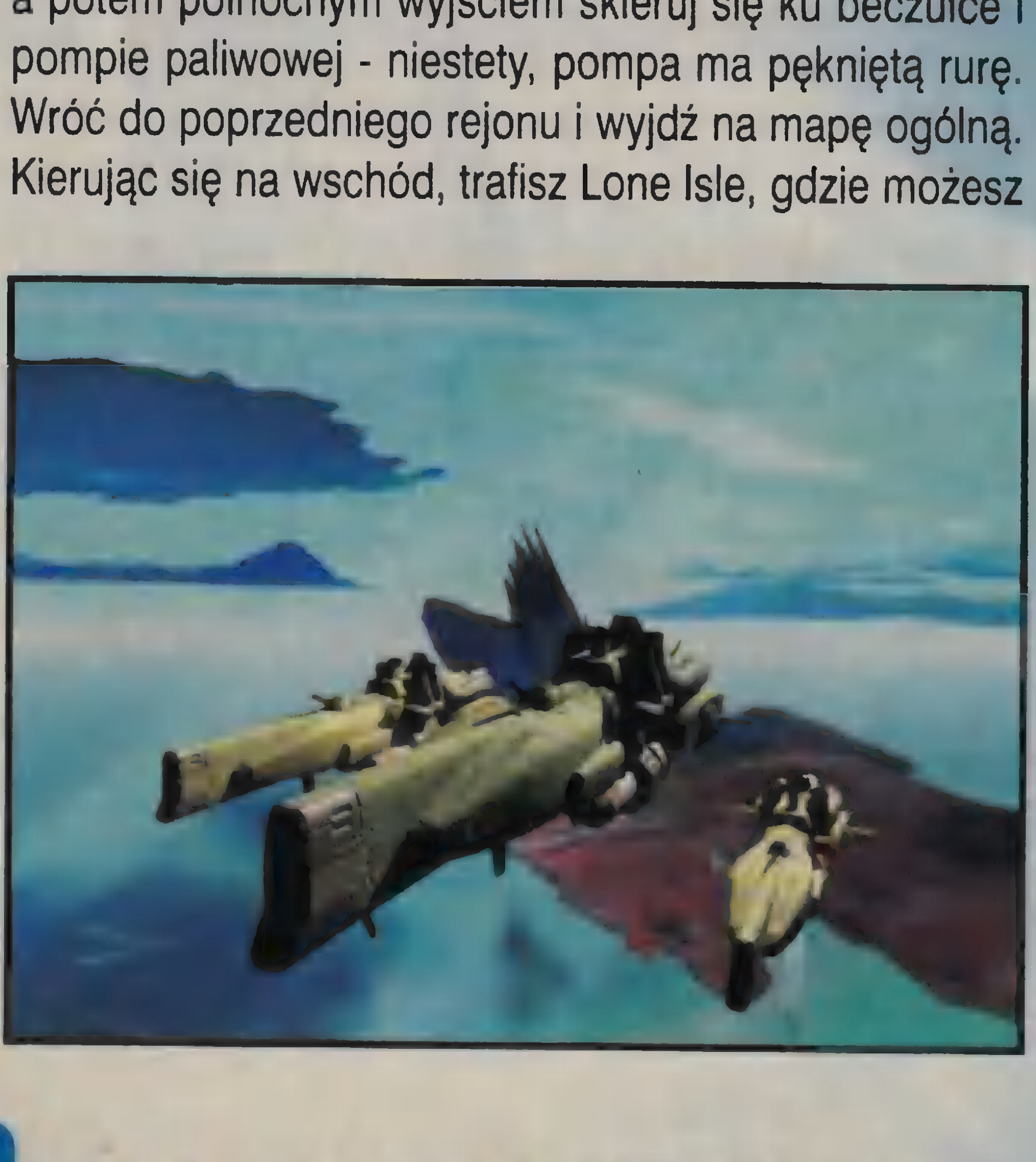
Powłoka 7

Na północ od lądowiska (Landing Area) jest Wioska Kościanego Kręgu (Bone Circle Village), jej mieszkańcy, Underlost, nie mogą się przedostać za dwie kościane kolumny, wydające osobliwe dźwięki. Wejdź do Jaskiń (East Mountain Caves) znajdujących się na północ od wioski. Jeżeli ruszysz na SW, musisz przejść przez kolejną sekcję pieczar, przez które przedostaniesz się do pomieszczenia z lawą, niestety, natychmiast musisz zeń wyjść, bo znów słyszysz tu osobliwie dokuczliwe dźwięki. Włóż zatyczki w uszy i wróć. Trzeba ci pokonać miejscowego Szefa (użyj Hydro Attack), aby zlikwidować źródło dźwięku i zdobyć Hell-Blast-Fate Card. Na mapie ogólnej wyjdź przez północne wyjście z jaskiń. Możesz zajrzeć na południe do Mold Forest, na zachód do Dark Lake lub na północ do Mining Ruins. W ruinach znajdziesz środki wybuchowe (explosives), skrzynię i zagubionego robola. W Mold Forest jest czerwona roślina, obok niej znajdziesz skrzynię, przy której możesz napełnić latarnię bioluminescencyjną (Biolum Lantern). Po wejściu do puszczy, idź jak najdalej na wschód. Na SE jest wejście do części lasu, gdzie nie da się oddychać. Na północy jest kolejne przejście do części lasu, gdzie znajdziesz czerwoną roślinę. Aby napełnić latarnię, trzeba ci pierwej otworzyć roślinę. Na północy (mapa główna) są stare drzwi, które może otworzyć tylko jeden z Underlost. Trzeba nam napełnić nektarem latarnię wewnątrz kościstych kolumn w Bone Circle Village, ale przedtem otwórz tę roślinę. Robol powiedział, że otwiera ją jedynie śpiew Helgaka - ale jak (i skąd) tu sprowadzić śpiewającego Helgaka? Aaa... przypominamy sobie ten sklep w South Farm, gdzie jakiś jegomość wycina gwizdki z kości Helgaków, wygląda więc na to, że potrzebna nam jest kość Helgaka. Wróć do Dark Lake i użyj materiałów wybuchowych, by z martwych Helgaków zrobić most. Idź ścieżką na wschód i znajdź kolejnego ptaka. Wyjdź na północ i znajdź Cmentarzysko Helgaków. Weź tu Kość i wróć do South Farm, tam podaj ją rzeźbiarzowi. Zrobi z niej dla ciebie Gwizdek (Whistle). Wróć teraz do Mold Forest, wyjdź na wschód i otwórz tę Red Plant, używszy Gwizdka. Użyj swej latarni i wróć do Bone Circle Village. Oświeć Kolumny Latarnią, by zyskać zaufanie ludu Underlost. Pogadaj z ich wodzem i weź do drużyny twardziela Badu. Tylko on otworzy drzwi na północy Mold Forest, dokąd się teraz udamy. Po kilku zwrotach trafisz do wyjścia na NE. Na początku znajdź (NW beczułkę i pierwsze wyjście (NE). Po przejściu ostatniego trafisz na Kaleba i zaraz potem trzeba ci pokonać dość podstępne monstrum. Zapomnij to, co wiesz o Helgakach, ten jest naprawdę niemiły. Możesz go ugodzić jedynie wtedy, gdy jego "Head-Shield" jest otwarta, a to się zdarzy tylko wtedy, gdy zaatakuje cię 8-12 razy za 20-40 punktów, (być może nie trzeba się rzucać na monstrum, tylko wystarczy poczekać, aż samo się otworzy. Dość skuteczny jest Badu - jego 6 ciosów wykańcza bydlę). Drużyna rusza za Kalebem, by zniszczyć soczewki. Trafisz do bojowego okrętu. Na S są dwa wyłączniki otwierające pola siłowe, Na N znajdziesz beczułkę, a na e wyjście. Ze swoją flotą pojawia się Gunnar, który chce zniszczyć soczewki i zabić Doskiasa - co by mu się udało, gdyby nie interwencja Seliny. Doskias się ulatnia. Bitwę kończy zniszczenie soczewek i statku, na którym się znajdujesz. Maya traci przytomność.

Powłoka 6

Dziewczyna ocknie się obok Crashed Lenses (weź Corite). Skieruj się na wschód do Scumm Town. Jest wreszcie okazja, by wydać trochę gotówki na lepsze wyposażenie. Kup też mięso (meat) w Barter Mall. W Shipping Dock poszukaj Drill. Aby wejść do portu potrzebny ci oficjalny manifest ładunkowy. Jest jeden zaraz za rogiem, ale strzeżony. Na południu znajdziesz Green Mire Swamp, a na SE Mountain Base Pirate West. Bagna to trzy rejony - na wschodzie jest kolejny ptak i kilka pijawek, które unieszkodliwiasz mięsem. Na zachodzie jest Uśpiona Roślina, a na północy rodzaj piranii. Wrócimy tu później.

W South Mire jest wyjście na NW, gdzie można spotkać Lobo. Zbadaj teraz zachodnią część górskiej bazy piratów (Mountain Pirate Base). Przede wszystkim podejdźmy schodkami w górę, znajdźmy wyjście (SE) na śnieżny szlak, którym ruszymy ku północy. Tam znajdziemy beczułkę i kolejne zawarte drzwi. W połowie szlaku natkniesz się na insekta broniącego swego gniazda. Pokonaj go i weź Jajo Helgaka (Helgak Egg). Przewierć jajo i włóż doń liść usypiającej rośliny, by zrobić Oszałamiające Jajo Helgaka. Wróć na śnieżną ścieżkę, wyjdź, a potem północnym wyjściem skieruj się ku beczułce i pompie paliwowej - niestety, pompa ma pękniętą rurę. Wróć do poprzedniego rejonu i wyjdź na mapę ogólną. Kierując się na wschód, trafisz Lone Isle, gdzie możesz odwiedzić piracki dok. Idąc na południe, znajdziesz niewielką wioskę Pranno. Zajrzyj do tawerny, by spotkać przyjaciół. Włącz do zespołu Arayma, weź Antidote Herb i nakarm ptaka na końcu wioski. Potem wróć do South Mire, gdzie spotkasz Lobo. Ten pomoże tylko wtedy, gdy uwolnimy jego załogę z bazy Connora. Możesz się tam dostać jako niewolnica. Przedtem trzeba nam nakarmić Pijawki. Wróć do West Swamp i odwiedź znów miejsce, gdzie są te podobne do piranii stwory. Użyj swej usypiającej bomby, potem weź Pijawki, by mieć Pijawy Nadęte. Wróć do łotrowskiego miasta i pogadaj z dziewczyną od tatuaży (czemu nie mamuaży?). Porozmawiaj z nią o tatuażach i daj jej Pijawy, by załatwić sobie krótkoterminowy tatuaż. Wróć do Lobo, który da ci klucz, flarę i poradzi poszukać tylnego wejścia, by wpuścić resztę. Po wystrzeleniu przez Mayę flary, on się zjawi i zrobi resztę. Powinny być tam też skrzynie z wyposażeniem. Wróćmy więc do Shipping Docks w Scumm Town. Niech Aryam pogada z człowiekiem mającym listę towarów (manifest), a potem wejdź do ładowni, pokazując manifest strażnikowi. Skończysz w ... komnacie tortur. Po drodze przez kolejne dwie komnaty zbadaj zwykłe beczułki i obejrzyj stół po drodze do wyjścia. Wkrótce przed wyjściem opuści się most. Po jego przekroczeniu podniosą się dwa inne (N i E). Możesz tam znaleźć przełącznik, który podnosi most, przez jaki właśnie przelazłeś. Jeśli przejdziesz przez drzwi północne, dotrzesz do zamkniętych drzwi i beczułki. Podejdź do przełącznika i wyjdź wreszcie przez SW. Pociągnij za kolejny przełącznik i nowym wyjściem przejdź ku powierzchni, gdzie wezwij swoją grupę, używając flary. Wróć (opuszczą się nowe mosty), pociągnij za przełącznik i otwórz skrzynię z Blue Key. Wejdź do pierwszego z dwu rejonów i użyj klucza w zamku. Opuści się kolejny most, otwórz beczułkę, po opuszczeniu kolejnego mostu zyskasz dostęp do beczułki z Red Isle Key. Wejdź w drugi rejon. Znów musisz pociągnąć przełącznik, by dostać się do środka, gdzie otworzysz drzwi zamykające zachodni rejon. W końcu wyjdź ku północy i przygotuj na walkę z Connerem. Nie da się go pokonać bezpośrednio, tylko miotając zaklęcia na wieżyczki, które się odwracają i na krótko mierzą w Connera. Po walce rozwal jego tron i przejdź do cel więziennych. Wykorzystaj Key-Ring Connera do uwolnienia więźniów i załogi Lobo. Wyjdź południowym wyjściem i dotrzyj do statku. Nareszcie!



Teraz możesz podróżować do wszystkich Warstw, korzystając z Mapy Globu. Przede wszystkim zajrzyj do kilku sklepów. Potrzeba ci tylko trzech rzeczy. FORSY, FORSY i jeszcze raz FORSY!.

Mógłbyś zajrzeć teraz do wschodniej puszczy na Powłoce 3. Tera możesz pokonać trzecią bestię i zdobyć Quick Gem. Następna skala produkuje dwie paskudne bestie, na razie dla drużyny za twarde. Ponownie odwiedź Powłokę 2, pogadaj z Azzizem, a potem zajrzyj na Wyspę (SW), gdzie się kręci "zamaskowany". Sztuka w tym, by go nie spotkać przed dotarciem do studni. Idź pierwej wedle wschodniego płotu, potem na południe do zachodniej ściany studni i tam poczekaj. Sprawszy boty obok Junk Pile, dostaniesz kawał rury i Kotwiczkę (Grappling Hook). Pogadawszy z wujem i innymi miejscowymi, ruszaj do Powłoki 1 (tam cię jeszcze nie było!).

Powłoka 1

Odwiedź Stolicę Wybranych, gdzie trwa zajadła walka. Możemy wybierać pomiędzy rejonami Zachodnim, Centralnym i Wschodnim. Zacznijmy od Zachodu. Na SW jest beczułka z Red Capitol Key. Przejdź do rejony Wschodniego, użyj Klucza i uwolnij kilku mieszczuchów na SE, W i N. Weź silnik do czołgu (Tank Engine). W Centrum użyj silnika, by oczyścić sobie drogę, otwórz beczułkę (E), pociągnij za przełącznik i ruszaj na drugą stronę. Weź na zachodzie Long Sight, beczułkę na E, potem drugą na NW i w końcu stań twarzą twarz ze strażnikami. Obejrzysz scenkę, w której Gunnar wysyła cię do Pałacu, wydanego przez magów Doskiasa, który dzierży klucze do rdzenia. Niestety, po wejściu zatrzaskują się za tobą drzwi.

Pałac.

Przede wszystkim idź na NW, potem NE i pociągnij za przełącznik. Przejdź do rejonu zachodniego, pociągnij przełącznik, podejdź po schodach i odszukaj beczułkę z Blue Palace Key. Zejdź ponownie po schodach i użyj Blue Key, by otworzyć kolejne przejście. Wyjdź i pociągnij za przełącznik (SW), otwierający przejście przed schodami na SE, ale zamykający przejście na wschód. Otwórz beczułkę i zejdź po schodach. W rejonie zachodnim rusz przełącznikiem, który zamyka drogę na schody, ale otwiera tę pod schodami. Otwiera też drzwi na górze. Podejdź do schodów, do rejonu NE, weź co się da z beczułki na NW i pociągnij za przełącznik do ostatniej bramki na wschód. Wróć do przełącznika na SW, by otworzyć znów przednią, wschodnią bramkę i pójdź na wschód. Przygotuj się na walkę z Magiem. Pokonasz go, odpychając ku niemu sfery i niszcząc je przy nim. Kazałem na ten przypadek Mayi i Lobo użyć granatów i szrapnelów, a Grubb rzucał zaklęcie Barrier i Heal. Aby zabezpieczyć się przed kontuzjami, włóż do uszu zatyczki (Earplugs). Pokonawszy Maga, dostaniesz Law Of Marduk-Fate-Card i Red Palace Key.

Wróć więc do czerwonego zamku, wychodząc na SW, zejdź po schodach, wróć do pierwszego wyjścia (W), podejdź schodami i wzdłuż przejścia ku środkowi. Otworz i stań pyskiem w pysk z drugim Magiem. Rozwal go w kawałki - jak to zrobisz, to twoja rzecz.. Weź odeń Slow-Fate-Card i Yellowe Palace Key. Wróć teraz do głównego przejścia i wejdź w kolejne, otwierając je żółtym kluczem. Wejdź we wschodnie przejście i pociągnij za przełącznik na końcu korytarza ku południowi. Uwolnij trzech żołnierzy (i beczułkę od jej zawartości). Potem skieruj się na północ i otwórz północno- zachodnie drzwi na środku poziomu, pociągając za przełącznik. Na południe odeń są trzej więźniowie i beczułka. Przejdź do nowo otwartego rejony pośrodku i pociągnij przełącznik otwierający drzwi, z których skorzystasz później. Wejdź do ostatniej sekcji środkowego rejonu. Tu jest aż trzech Magów, spierz ich jak Kiemlicze Butrymów i weź Green Palace Key. Wróć do głównego przejścia i otwórz zamek daleko na wschodzie. Znów trzech Magów. Łubudu! Otrzymasz jeden z Kluczy do Rdzenia i znajdziesz się przed Pałacem. No, czas wybrać się na zakupy. Na tym etapie użyłem usypiającej roślinki z misą (Bowl) i Kośćmi, by otrzymać Mold Antidote. Zauważ, że nie można go podać górnikowi w Powłoce 7 za wcześnie. Poczekaj, aż go zażąda. Kup Terrariums w World Bazaar's Red Light District. Spróbuj też częściowo opustoszyć półki w sklepach Scumm Towm. Duke ma sekretną bazę w Outlaw Canyon (Powłoka 2) - zamknięte drzwi na S. Jest tu kolejne ptaszę do podkarmienia, spotkamy się tu też z Tori i jego helgakami. Trzeba nam uśmierzyć spór pomiędzy Corganem i Seliną. Weź Selinę do swej grupy i idź do zamkniętych drzwi w kryjówce Łupieżców (Bounty-Hunters). Teraz drzwi się otworzą i po krótkiej zbrojnej przeprawie dostaniesz Armstrong Seal. Weź ją do Armstrong Shrine, pokonaj Bowmana i użyj pieczęci (Seal). Pokaże się Corgan i pogodzi z Seliną. Conner bierze Akhrana do swego nowego domu. Przez przejście w górskiej podziemnej kolejce można się dostać do więzienia - ale Łupieżcy na razie są nie do pokonania. Aryam może rozwalić ścianę w grobowcu na Cmantarzu - jest za nią kolejna ściana. Przed pierwszą jest Ressurect-Fate Card. Możesz znow pogadać w górach z Laylą i otrzymać od niej klucz do Zbiornika (Reservoir Key). Możemy uwolnić resztę Świętej Straży, ale trzeba przebyć zbiornik, by dotrzeć do Northern Forest. Pierwej jednak musimy mieć łódź. Możemy pokazać kawałki soczewki ostatniemu z roboli w Mining Ruins na Powłoce 7, trzeba mieć jednak Diamond Wheel, by je wyciął. Burmistrz kontroluje swe bojowe boty z centralnego komputera w Melting Complex, ale nie mamy niczego, co moglibyśmy mu przeciwstawić. Możesz pokazać Azzizowi Core Key. Szlachetny pierdoła powie ci, że musisz stopić powłokę, ale nie masz urządzenia potrzebnego do zanurzenia Klucza w lawie. Pogadaj ze strażnikami w Ankaran. Pokonawszy jednego z nich, dostaniesz Research Lab Key. Idź do Laboratorium, otwórz drzwi i wejdź. Skieruj się do wschodniego wyjścia i przerzuć przełącznik (E), by otworzyć górne drzwi. Jest tu kolejny przełącznik, który otwiera wejście do pomieszczeń środkowych. Znajdziesz tu skrzynię zawierającą jedną z trzech Breather Masks. Wróć do pierwszego rejonu i wyjdź wyjściem zachodnim. W komnacie na NW znajdziesz kolejną Maskę, a ze stołu w środkowym pomieszczeniu możesz wziąć Diamond Wheel. Wyjdź przez SE i weź trzecią Breath Mask. Wróć na Powłokę 7.

Ponownie na Powłoce 7

Odwiedź robola w Mining Ruins i daj mu Diamond Wheel, potem wręcz mu odłamki soczewki (Shard) i weź od niego i wykonane na poczekaniu Corite Lens. Teraz odwiedź Mold Forest. Używszy Masek, spróbujmy zbadać ostatni nie zbadany rejon (SE).

Otwórz skrzynię - na północ od wejścia - potem spenetruj tę pośrodku rejonu i wreszcie zajrzyj na NE. Wyjdź na E. Jest tu beczułka - wyjdź potem ku wschodowi. Idź ku kolejnej beczce (SE), a z jeszcze jednej (NW) weź Red Village Key. Wróć do wejścia i idź dalej. Skieruj się najdalej ku północy wysuniętemu z wyjść zachodnich i otwórz skrzynię na SW. Otwórz czerwone drzwi odpowiednim kluczem, otwórz beczułkę, by znaleźć Blue Village Key i wróć do wejścia. Teraz skieruj się ku południowemu z wyjść, otwórz beczułkę, potem błękitne drzwi i weź Hell God Claw. Użyj go z Core Key. Wróć do górskich jaskiń na południu, gdzie pokonałeś ognistą bestię przy jeziorze lawy. Wetknij Claw i Klucz do lawy i weź Odnowiony Klucz. Ten pokaż Azzizowi, który ci poradzi, byś udał się na Core do Doskiasa i zdobył jego połówkę klucza. Nie bardzo wiadomo, jak się tam dostać, jedyną wskazówką jest to, że Doskias dostał się tam podziemiami.

Przedtem udaj się do Junk Pile w Oasis i weź rurę (pipe) i Grappling Hook - o ile jeszcze tego nie zrobiłeś. Teraz udaj się na Powłokę 7 do Helgak Graveyard. Użyj tam haka na zielonych pozostałościach po helgaku i do statku Lobo zostanie podciągnięta Large Helgak Shell. Wróć teraz do Wind City Reservoir i użyj skorupy (Shell) na wodzie, a dotrzesz do puszczy. Jeśli to możliwe, weź ze sobą Lobo, nie będziesz musiał później po niego wracać.

Przełóż przełącznik NE, by otworzyć południowe drzwi. Pod przełącznikiem jest skrzynia (na południe, polana SW), inną możesz znaleźć, idąc stąd NW, a jeszcze jedną pośrodku rejonu północnego. Wyjdź na NW. Na północ od wejścia jest beczka. Skieruj się na południe, a na wschodnim krańcu znajdziesz jeszcze jedną. Ruszaj ku północy i złup kolejną beczkę na polanie. Przy wyjściu na wschód spotkasz dwu członków Świętej Straży, którzy będą tu sterczeć, dopóki nie zostanie zniszczony kabel energetyczny do Wind City. Wyjście to prowadzi zresztą do kabla. Jeśli jest z tobą Lobo, użyj soczewek do zniszczenia kabla. Po zniszczeniu kabla wyjdź przed NW rejonu ze strażnikami. Przyjrzyj się zamkniętym drzwiom (NW) i przełóż przełącznik (SE). Na południowy- wschód (SE) stąd jest beczułka. Drugi przełącznik jest daleko na SE. Teraz możesz wyjść przez drzwi, aby trafić na mapę ogólną. Jeśli byłeś tu bez Lobo, włącz go do drużyny i wróć do kabla, by go zniszczyć, a potem wyjdź jak wyżej. Teraz powinniśmy spotkać się z Laylą.

Postawi przed nami zadanie - dostać się do górującego nad miastem statku bojowego przez wspięcie się na dach. Wejdź do grupy Corgana i użyj tunelu w South Farm, by się dostać do biblioteki. Pogadaj z mnichem, który otwiera drzwi do komnat wewnętrznych. W północnych, dostępnych komnatach jest przełącznik otwierający drzwi na NW w głównym przejściu. Przełącznik w komnacie wschodniej otwiera drzwi przed schodami, gdzie wychodzimy. W odległej celi na wschodzie jest przełącznik do drzwi na SW, inny w komnacie NW. Przejdź i wyjdź ku zachodowi. We wschodnim z północnych pomieszczeń jest przełącznik otwierający pobliskie drzwi i pierwsze z drzwi północnych. Północna komnata we wschodniej części ma tez przełącznik, otwierający niedalekie drzwi i drugie wiodące do wyjścia wschodniego - przez które teraz wyjdźmy. Na dachu wejdźmy do statku, przerzućmy przełączniki w obu kajutach, by przejść przez wyjście NE. Trzeba ci stawić czoła Balcaamowi, który się zmywa i zostawia dwie Fate Cards: Obserwe i Affect All.

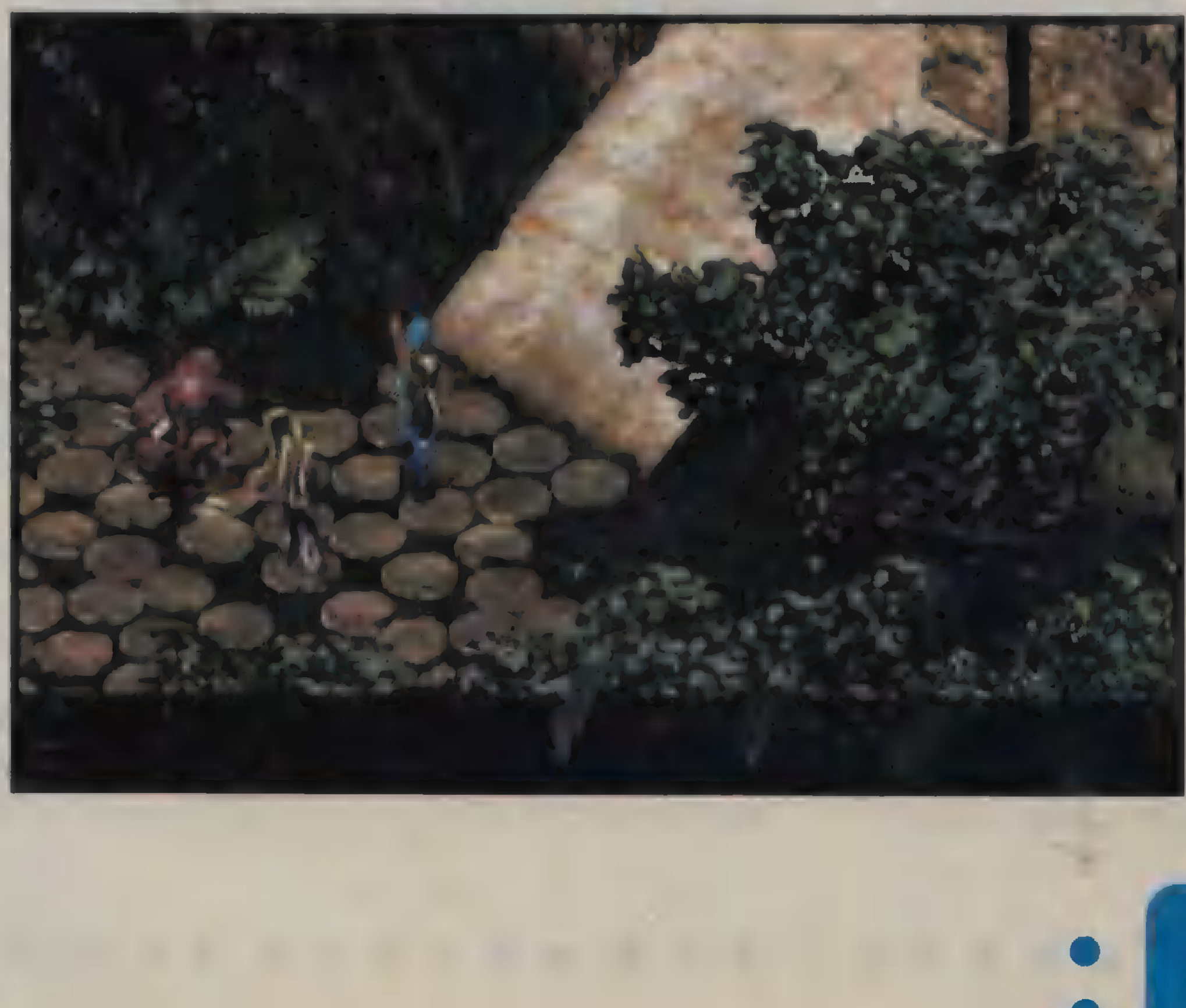
Kolejny czas na zakupy! Udaj się do Wind City i kup, co ci sprawi uciechę. Pogadaj z Laylą w Katedrze (budynek w H. G. Na NE) i z mnichem w bibliotece. Weź Paint Spray sprzed domu w środku miasta. Potem wróć na Powłokę 2 i pogadaj z Azzizem. Dostaniesz Chosen Sewer Key. Zamiast jednak udać się na Powłokę 1, mamy przedtem kolejne zadanie do wykonania, bo później nie damy rady się nim zająć (przeczytaj o nim na pokładzie). Udaj się na Powłokę 7 i wejdź do Mold Forest, przejdź przez drzwi, które otworzył Badu i wyjdź ku NW, a potem NE. Przełącznik na wschodzie otwiera północne drzwi nieopodal wejścia. Wejdź. Na południowym końcu przejścia jest przełącznik otwierający dwoje drzwi na SE. Na południe od wschodniego wyjścia jest kolejny przełącznik do innych drzwi nieopodal wyjścia. Wyjdź ku południowi, skacząc w dziurę. Sprawdziwszy mapkę nowego poziomu odkryjesz, że wszystkie "korytarze" są zamknięte drzwiami z jednym wyjątkiem - małe drzwi przy zachodnim szlaku. Możesz mieć kłopoty przy przechodzeniu, ale spróbuj użyć Kursorów zamiast myszy, a powinieneś sobie poradzić. Po przejściu na drugą stronę, natkniesz się na demona, podobnego do tego z grobu Armstronga. Pokonaj go i weź Red Core Key. Masz otwarte troje drzwi, a jedne - te, przez które właśnie przeszedłeś - zamknięte. Idź ku środkowi przez przejście NE i wyjdź ku niedawnemu rejonowi - ale teraz skieruj się ku północy. Otwórz czerwone drzwi - przełącznik na wschodzie otwiera dwoje drzwi i zamyka te za tobą. Wróć do środkowego wyjścia, potem do południowego i do przejścia na wschód, gdzie pod nowymi potworami czeka na ciebie Yellow Core Key.

Wyjdź znowu, skieruj się do północnego wyjścia i otwórz żółte drzwi. Przejdź do przełącznika na końcu przejścia - znów otwiera on troje drzwi. Wróć do poprzedniego rejonu i południowego wyjścia - tym razem na posadzce południowego przejścia czeka Green Core Key. Wróć i otwórz zielone drzwi, potem przełóż przełącznik. Wróć i z zachodniego przejścia a weź Blue Core Key. Do niebieskich drzwi - otwórz je i przejdź ku południowi do przejścia, które wiedzie bliżej Rdzenia. Przełóż oba przełączniki (SE i W), by dostać się do środka, gdzie czeka chętny do bitki Hell God. Cienki z niego Bolek, wystarczy nań kombinacja Summon + Water. Zostanie po nim Mirror-Fate-Card. Przełóż oba przełączniki i idź NE, gdzie spotkasz Doskiasa. Popatrz, jak zaczyna koniunkcję. Wróć na mapę ogólną przez kopalnię i Mold Forest. Pogadaj z Azzizem i spróbuj ostrzec ludzi w Pranno, a potem wróć na Powłokę 1.

Ponownie Powłoka 1

Otwórz kluczem Chsen Sewer Duct i wejdź, by uzyskać dostęp do urządzenia Zagłady (Doomsday device). Przejdź do pierwszego wyjścia na rozległą przestrzeń i przełóż przełącznik w pierwszym pomieszczeniu. Zacznij od zbadania okolic SW, potem przejdź ku wschodowi i pociągnij rączkę przełącznika, by otworzyć dalsze przejście. Przeszukaj rejon z lewej, potem z prawej, aż wreszcie wejdź na schody. Kurczę, rejon jakby znajomy... wyjdź NW. Wygląda na to, że znów trzeba będzie przeszukać ten cholerny pałac. No dobra... Przełóż przełącz-

271:300
271:300
280:300
Level: C312 1947,459



niki w komnacie daleko na wschodzie i tej na SW, by otworzyć podwójne drzwi. Znajdziesz za nimi beczułkę z Green Palace Key. Wróć do głównego przejścia (NW) i otwórz drzwi NE. Wyjdź, by stawić czoła Kalebowi (Summon Ouroboros). I weź plany zagłady (Doomsday Blueprints). Musimy wrócić drogą, którą tu przyszliśmy, skieruj się więc ku środkowemu wyjściu, zejdź po schodach, wyjdź na SE i w końcu wydostań się na mapę ogólną. Pokaż plany Azzizowi, który cię wyśle na Powłokę 6. Trzeba zniszczyć Machinę Zagłady, rozwalając jej mózg. Do szczelin Zaglady możesz wejść na północ od Pranno i przez dziurę. Teraz musisz dokonać znacznych spustoszeń - nieźle skutkują Summon + Water. Zbadaj rejon (niezbyt rozległy), zniszcz co się da i wyjdź ku SE. W następnym rejonie zrób to samo i skieruj się ku NE. Teraz trzeba ci pokonać urządzenie sterujące - sam mózg. Musisz rozwalić cztery osłony (shells), a potem sam mózg. Tam użyłem kombinacji Summon+Water+Slow.. Po zniszczeniu mózgu, otrzymasz Chaos-Fate Card i pokaże się Balcaam, zabijający Laylę. Cha, trudno! Tak czy owak niezła rozróba. Po obejrzeniu scenki przejściowej, trafiasz na statek Lobo. Zajrzeć możesz do Pranno, ale chyba nikt tam nie ocalał. No dobra, wracajmy do Powłoki 2.

Ponownie Powłoka 2

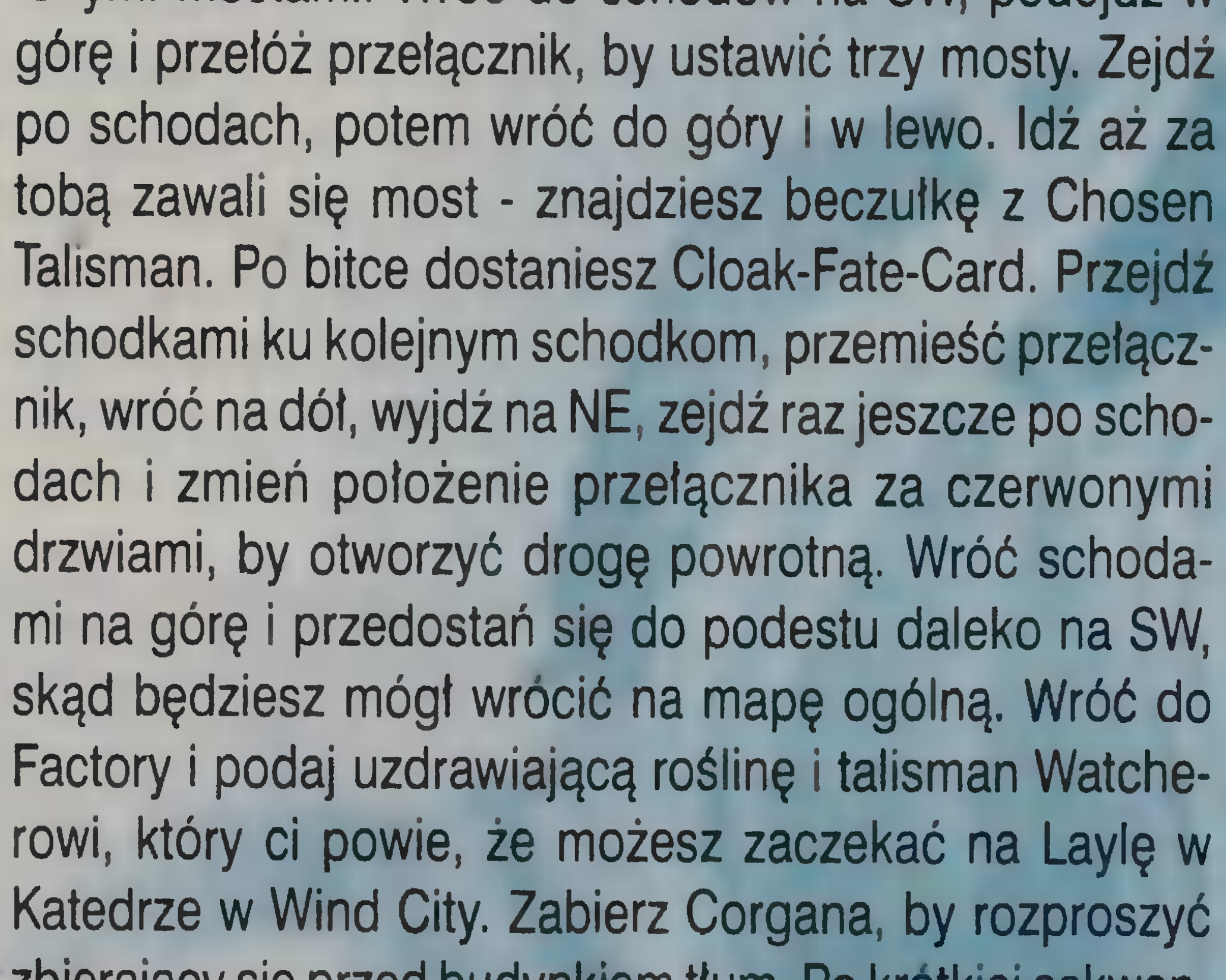
Pogadaj z Azzizem o Rdzeniu i Tori. Odwiedź Wuja, zaopatrz się w zapasy i pogadaj z nim też o Tori. Powie ci, że Tori jest w Factory, gdzie możesz go spotkać. Wejdź do grupy Corgana i udaj się do Factory, by otworzyć drzwi. Mieszkający tam Starszy (Elder) da ci Reformatting Disc, do komputera Burmistrza (Mayor) w Smelting Center. Oto twój kolejny cel. Podjęta też zostanie próba reanimacji Layli, ale do tego potrzebny będzie talizman ze starej Świątyni Wybranych na Powłoce 6 i uzdrawiająca roślina z Lens Forest na Powłoce 4 - gdzie można się dostać przez ścieki na Powłoce 4. Klucz do bramy ma Mayor, wdzieramy się więc do Smelting Complex i po krótkiej Demolce (przykro nam Runner!), docieramy do komputera na NE. Użyjmy dysku i pokaże się Mayor oraz kilku ludzi. Zostawią Canal Key. Ruszaj do World Bazaar na Powłoce 4, wejdź do Shipping Transport i użyj klucza na bramie do kanałów. I oto pojawia się żołnierz ankarański, który powiada, że ojciec Led, generał Campbell, czeka na ciebie w Suoth Farm na Powłoce 3. Musisz podjąć decyzję, co ważniejsze. Layla jest martwa i bardziej martwa już nie będzie, ruszaj więc do taverny w South Farm, gdzie spotkamy Campbella. Dowiemy się od niego, iż Jinamowie wymyślili urządzenie przeciwdziałające Zagładzie, które musi gdzieś się znajdować pod powierzchnią tej Powłoki. Dostaniesz odeń materiały wybuchowe (Explosives), dzięki którym przebijesz się przez katakumby. Potrzebna nam jednak karta magnetyczna (Keycard), by wejść do laboratorium.

Nie mam pojęcia, czy to przypisano tylko Lobo, ale w rozmowie z Campbellem wspomina on o rozbitym statku jinamskim, gdzie można znaleźć potrzebną kartę magnetyczną. No to udaj się do tego statku (Powłoka 5) i przeszukaj go, wypatrując karty. Weź ze sobą Lobo. Ponownie odwiedź Southern Forest na Powłoce 3, teraz możesz już pokonać wszystkie pięć fal. Dwie bestie ze skały 4 się wkurzą, więc najpierw rzuć Barrier+Berserk+All, a potem Summon+Gemma+All. Skała numer pięć produkuje zwykłe bestie i Ducha Strażnika, który broni przeciwko wszelkim elementarnym atakom. No dobra, wróćmy do wraku statku. Wyjdź NE i idź dalej. Niech Lobo obejrzy drzwi i weźmie Jinam Security Pass. Teraz przejdź do północnego rejonu. Niech Lobo obejrzy urządzenie w pomieszczeniu na NW. Od tej chwili będzie mógł leczyć chorobę, jaką Jinamowie rozprzestrzenili w Ankaran. Wyjdź ze statku i zrób coś pożytecznego - odwiedź Gregora na wschód od wraku zajętego przez piratów. Pogadaj z jegomościem w zielonych portkach i Lobo uzdrowi ludzi. Pokaże się Leda, która przeprosi za swe poprzednie zachowanie. Czas zajrzeć do Lens Forest przez ścieki w Shipping Transport. Wyjdź ku zachodowi, potem pójdź na południe i zajdź do trudno dostępnwego miejsca w puszczy. Na E od wejścia jest poszukiwana przez ciebie Healing Plant. Idąc na południe trafisz na osobliwe miejsce z rośliną, promieniem światła i dziurą w ścianie. Weź jeden z liści (Leaf) przez Terrarium. Włóż to w dziurę i weź Optic Vine.

Chosen Ruins

Ruszajmy po ten talizman. Udaj się na Powłokę 6 i wejdź do Chosen Ruins (północna część Powłoki). Do otwarcia drzwi użyj Optic Vine. Podejdź schodami w górę. Raz jeszcze podejdź po schodach i nakarm ptaszka z prawej. Potem zejdź w dół i zabierz Speed-Fate Card z beczułki w północnej izbie. Na górze jest tylko rozwalony most. Wróć do poprzedniego rejonu i przejdź do wyjścia na NE. Drzwi na dole schodów są zamknięte, więc wyjdź. Przejdź aż do końca korytarza i przełóż przełącznik, który otwiera troje drzwi na wschodzie. Pobliska izba kryje w sobie skrzynię z Holy Relic. W innym pokoiku na SW jest też niewielka skrzynia.

Przejdź środkiem wschodniego przejścia, przekręć przełącznik otwierający drzwi (NW od wejścia) i dwie izby na południu - w każdej jest skrzynia. Wejdź do sektora NW - jest tam skrzynia z Red Temple Key. Troje drzwi jest otwartych, niektóre są zamknięte. Na końcu korytarza wejściowego jest skrzynia do złupienia. Wyjdź, zejdź po schodach, otwórz drzwi, przemieść przełącznik - niszczący cztery mosty i podnoszący jeden. Zbadaj południowy rejon - daleko na SW jest skrzynia. Przejdź do wyjścia na południu. Zbadaj okolicę, aż trafisz do komnaty ze schodami. Są tu też dwie bestie (2 x Summon Gemma) i przełącznik zamykający drzwi za tobą i otwierający dwoje innych. Podejdź po schodach, potem zejdź z drugiej strony i przejdź ku pierwszym schodom na północy (jest tu tylko niewielki placyk pomiędzy rozwalonymi mostami. Wróć do schodów na SW, podejdź w górę i przełóż przełącznik, by ustawić trzy mosty. Zejdź po schodach, potem wróć do góry i w lewo. Idź aż za tobą zawali się most - znajdziesz beczułkę z Chosen Talisman. Po bitce dostaniesz Cloak-Fate-Card. Przejdź schodkami ku kolejnym schodkom, przemieść przełącznik, wróć na dół, wyjdź na NE, zejdź raz jeszcze po schodach i zmień położenie przełącznika za czerwonymi drzwiami, by otworzyć drogę powrotną. Wróć schodami na górę i przedostań się do podestu daleko na SW, skąd będziesz mógł wrócić na mapę ogólną. Wróć do Factory i podaj uzdrawiającą roślinę i talisman Watcherowi, który ci powie, że możesz zaczekać na Laylę w Katedrze w Wind City. Zabierz Corgana, by rozproszyć zbierający się przed budynkiem tłum. Po krótkiej sekwencji filmowej (Corgan musi pogodzić się z tym, że ceną za przywrócenie Layli do życia jest to, iż zostaje ona jednym z Watcherów), wracamy do akcji. Grobowiec to rozległy loch. Znajdziesz tu wiele przełączników, zmieniających strukturę całego rejonu (jedne drzwi się otwierają, inne zamykają). Jest tu wiele łupów w grobowcach, trumnach i przy zwłokach, ale i wiele potworów, z którymi trzeba się uporać. Wszystkie te zombie i inne stwory załatwiałem przy pomocy zaklęć Summon + Gemma + All - albo, gdy potwór był sam, Summon + Gemma. Na końcu stajesz przed ścianą. Jeśli nie masz ładunków wybuchowych, trzeba ci wyjść i wziąć kilka od górnika, a potem tu wrócić. Nie wiem, czy nie da się wziąć od niego ładunków przed wejściem do grobowca (być może mamy do czynienia z bugiem).



Poziom 1

Przejdź po schodach do poziomu 2.

Poziom 2

Musisz tu znaleźć Red Catacomb Key, którym otworzysz drzwi z czerwonym zamkiem.

Poziom 3

W jednym z pomieszczeń znajdziesz Curse - and Vampyre-Fate-Cards. A potem łażąc po rozmaitych dziurach znów stajesz przed ... nie, nie znowu... murem. Arghhhh!!! No cóż... wróć na mapę ogólną, udaj się do górnika, pogadaj z nim, daj mu antidotum, weź od niego Pick Axe i dwa Explosives. Wróć do tej cholernej ściany, rozwal ją i wejdź na koniec do Jinam Lab. Dzieli się ono na Jinam ControlLab, Jinam Research Lab i Jinam Main Lab. Pierwej zbadajmy Control Lab. Na tym etapie często zapisuj grę. Przełącznik na NE otwiera dwoje drzwi, przejdź ku głównemu korytarzowi na południe, a potem ku pomieszczeniom na wschodzie, gdzie przełącznik w północnym otwiera inną parę drzwi. Zbadaj ciało w nowo otwartym pomieszczeniu (N), by wziąć Core Token. Przejdź ku zachodniej części pomieszczenia - znajdziesz tu beczułkę z Red Jinam Lab Ley. Wyjdź i ruszaj do Jinam Research Lab. Użyj Red Key i przełóż przełącznik w izbach na SE - otworzy się para drzwi na północy. W komnacie NE znajdziesz przełącznik do dwu drzwi na zachodzie. Po zachodniej stronie podwójnych drzwi jest beczułka zawierająca Blue Jinam Lab Key. Zbadaj nowo otwarte 5 izb przy głównym przejściu i wyjdź do Jinam Main Lab. Otwórz błękitny zamek na południu - cyborg w tym pomieszczeniu ma Blast - ostatnią broń dla Runnera. Na zachodzie jest kolejny przełącznik otwierający drzwi wyżej. Idź ku głównemu korytarzowi i NE. Na stole w północnym pomieszczeniu jest Sfera - najnowsza broń dla Mayi. Przejdź ku przełącznikowi pośrodku i wróć do korytarza głównego. Wejdź do pomieszczenia, którego wyposażenie ustawiono jak X i zbadaj resztę rejonu. Użyj przepustki (pass) w zamku na NW i pokonaj Draxxa, by uwolnić Powłokę 3 od klątwy i zyskać dostep do beczułki kryjącej w sobie sekretną broń. Niestety, trzeba ci stąd wyjść pieszo. Dopiero po wyjściu z Grobowców obejrzysz sobie scenką łączącą akcję w całość i możesz ruszać na zakupy. Na północ od Helgak Port jest jezioro, gdzie można zabić dwa skorupiaki i zyskać Khali i Heavy Shell.

Zajrzyj na Powłokę 3 (South Farm i Wind City), by sprawdzić, czy klątwa przestała działać. Możesz pokazać Lauli w Katedrze Secret Weapon. Doskias usiłuje coś zrobić na Powłoce 4. Musisz zwołać drużynę pod wodzą Corgana, która orężnie przeszkodzi planom Doskiasa, podczas gdy grupa Mayi pomoże ewakuować rejon. Przed zainicjowaniem powstania, proponowałbym dokonać kilku zakupów.

W South Farm i Wind City są pewne nowiuteńkie zabawki. Dobrze jest też sprawdzić co nowego na World Bazaar.

Po pokazie nowej broni Layli, grupa Mayi powinna zacząć organizację ewakuacji Powłoki 4. Odwiedź Shipping Docks w Scumm Town i pogadaj z urzędasem (clerk), co ma statki, ale bez paliwa i który włada Treasure Lair Key. Ten klucz otwiera drzwi za wschodnim wyjściem z Mountain Pirate Base po przebyciu śnieżnej ścieżki. Użyj klucza i spryskaj spray'em koronę pośrodku pomieszczenia, aby móc walczyć (Summon Water) i dostać Pump Key. Wróć do rejonu pierwszego i wyjdź na NW, by użyć rury (pipe) i klucza. Wróć do Shipping Dock w Scumm Town po klucz do doków (Dock Key). Pogadaj z dwoma Łupieżcami przed drzwiami w Bounty Hunter District na World Bazaar. Obie grupy muszą podjąć walkę (Barrier+All/Summon Marduk) i zdobyć Imperial Seal, której trzeba ci użyć z Talizmanem Talisman Seal. Dostajesz ostatnią Fate Card (jest ich 21) zwaną Joker.
Pogadaj z Laylą, która ci poradzi byś odzyskał miecze Marduka (bez nich nie pokonasz Doskiasa). Drogą pokaże ci Zwierciadło Kyry, ale przedtem musisz odnaleźć wejście do starożytnego Babilonu gdzieś na Powłoce 4. Wróć do Gregor i pogadaj z człowiekiem na błękitnym górnym poziomie, by dostać odeń Ankaran Subway Key. Proponuję, byś zabrał ze sobą Grubba (przyda się nieco później). Idź teraz do Old Mountain Hoghway i wejdź do kolejki podziemnej. Zajrzyj w pierwsze wejście. Wyjdź NE po użyciu klucza. Przełącznik na SE otwiera drzwi do przejścia ku zachodowi. Przedtem jednak zajrzyj do wyjścia na SE. W pierwszym dostępnym pomieszczeniu północnym jest przełącznik, w południowym jest inny i beczułka. Na południowym krańcu środkowego korytarza pozwól Grubbowi obejrzeć urządzenie. Na NW jest beczułka, w drugiej znajdziesz Red Prison Key.

Wróć do pierwszego rejonu i wyjdź na NW. Przeszedłszy ku SW, znajdziesz przełącznik otwierający drzwi niżej. W zachodniej sekcji są dwa przełączniki do drzwi daleko ku zachodowi, wiodące do skrzyni z Blue Prison Key. Wróć znow do pierwszego rejonu, otwórz drzwi i idź aż do miejsca, gdzie znów będziesz musiał walczyć z Connerem. Po walce zostanie tu Kyra's Mirror Frame. Wróć do mapy ogólnej i odwiedź górnika z Powłoki 7. Pokaż mu ramkę, odpowie ci, że mógłby dopasować zwierciadło do ramki, ale nie umie stworzyć samego zwierciadła. Odwiedź więc wodza w Bone Circle Village. Dowiesz się, że potrzebuje Doric Ore, by ją połączyć z soczewkami. Wejdź do grupy Badu, on jest jedynym uczulonym na tę rudę. Wejdź do West Mountain Cave i spójrz na lewą ścianę od wejścia. Użyj kilofa, by wydobyć trochę rudy. Wróć do Underlostów i daj rudę oraz soczewki wodzowi. Otrzymasz Soczewki z powłoką (Lens With Doric Ore). Wróć do górnika i daj mu te soczewki, aby uzyskać Zwierciadlaną Powierzchnię. Złóż ją z ramką... wreszcie masz Kyra Mirror. Weź je do Lens Forest (wejdź przez ścieki w Shipping Transport Bazaar), gdzie użyj Kyra Mirror do zmiany biegu promienia światła. Na NE jest beczułka, drugą znajdziesz w gnieździe za przejściem, i kolejną SE pośrodku rejonu wschodniego.

Wyjdź przez SW, by dostać się do

Miasta Starożytnych.

... które się dzieli na pięć rejonów. Są tu mianowicie Świątynie Wody, Ziemi, Ognia, Powietrza i Marduka. Zajrzyj na początek do świątyni Ognia.

Fire Temple

Podejdź po schodach w górę i nakarm ostatniego ptaka. Na NE jest przełącznik, inny znajdziesz na południe od pierwszego. Zejdź po wschodnich schodach, by zbadać otwarty teraz rejon na południu, podejdź po schodach do góry. We wschodniej sekcji jest kolejny przełącznik, zejdź schodami na SW. Tu jest przełącznik otwierający ostatnie drzwi. Podejdź po schodach i przełóż ten przełącznik ponownie, potem zejdź na dół i idź ku wschodowi, gdzie musisz pokonać żywioł Ognia (Barrier + Fire + All / Summon + Water + All). Dostaniesz Temple Key. Ponieważ chwilowo miałem dość łażenia po podziemiach wylazłem i udałem sie na Powłokę 3, by odwiedzić tajemniczą wieżę, gdzie raz wylądowaliśmy po opuszczeniu Powłoki 2. Można tam znaleźć kilka bardzo przydatnych przedmiotów. Potem wróciłem do Świątyni Wody.

Water Temple

Na SE jest przełącznik, a na południe od niego skrzynia. Podejdź po schodach na SE do kolejnego przełącznika, a potem skieruj się na NW, by stanąć do walki z żywiołakiem Wody. (Barrier + Water + All / Summon + All + Air) i zdobyć drugi Temple Key. Znajdź i złup skrzynię na SE, i wejdź do Świątyni Ziemi.

Earth Temple

Podejdź po schodach, zejdź na dół, pociągnij za przełącznik i podszedłszy znów po schodach, skieruj się ku środkowi. (Od tego "w górę i w dół" można puścić pawia z pianką). Tu znów pociągnij za przełącznik (N), by zyskać dostęp do rejonu wschodniego. Kolejne przełączniki są na NE i N, a potem trzeba ci pokonać Żywioł Ziemi (Barrier + Earth + All / Summon + Fire + All). Też trzeci Temple Key i idź ku Świątyni powietrza. Get the third Temple Key and proceed.

Air Temple

Pociągnij przełącznik pośrodku wschodniego "młota" i złup skrzynię w zachodnim. Przejdź ku środkowi i pociągnij za przełącznik, potem podejdź po schodach NW i rusz przełączniki E i W. Skieruj się na SW, wejdź po schodach (SW) i przygotuj na starcie z demonem Powietrza (Barrier + Air + All / Summon + Earth + All), a potem weź czwarty Temple Key. Wróć na górę po schodach do wschodniego sektora i pociągnij za przełącznik. Zejdź na dół (SE), złup skrzynię i wreszcie skieruj się do Świątyni Marduka.

Marduk's Temple

Otwórz wszystkie czworo drzwi i użyj Talisman Seal na drzwiach czerwonych. Po raz ostatni pokaże się Conner. Dostaniesz Dwa Daemon Swords. Wróć na mapę ogólną.

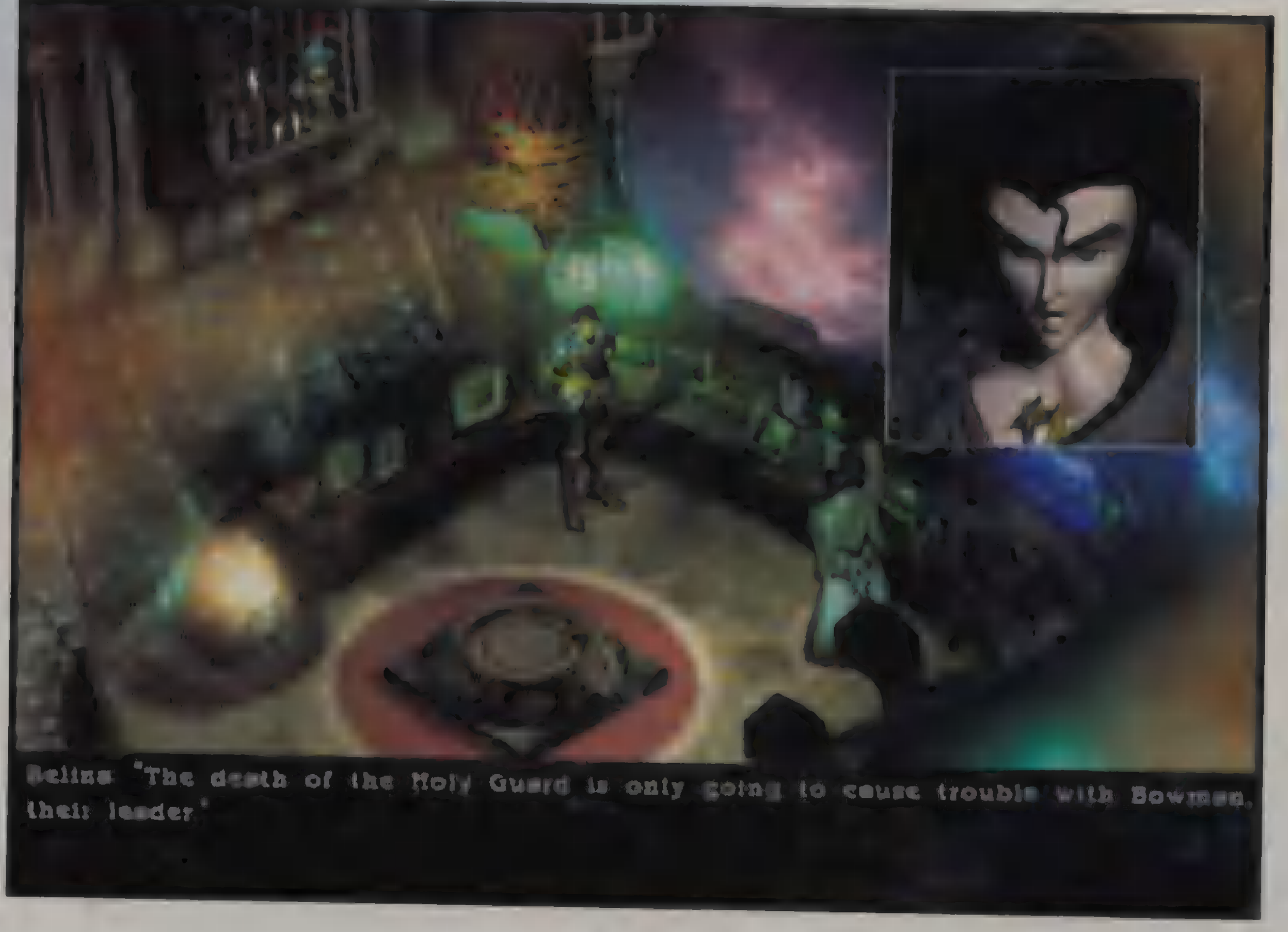
Pomniejszy kwest to wyjaśnienie relacji pomiędzu Ledą i Grubbem. Weź oboje do swej drużyny i poszukaj zamkniętych drzwi pośrodku Ankaran Capitol. Po wejściu trzeba ci będzie podjąć decyzję za Grubba - pomóc Ledzie czy dostać gadżet (Force Blitzer, niezbyt wiele warty). Weź teraz do swej grupy Corgana i Selinę i pogadaj z Laylą, która ci powie, że powinieneś wedrzeć się do rozbitego statku bojowego Diskiasa, by odzyskać D.D.D. Statek jest na NW oazy na Powłoce 2. Grupa dzieli się na trzy zespoły: Grubb, Runner i Badu zajrzą do Engine Room 1, Lobo, Led i Araym przeszukają Engine Room 2, a Maya, Corgan i Selina skierują się na mostek kapitański Doskiasa. Zacznijmy od grupy Grubba. Poruszają się nieco wolniej, walki są więc trochę trudniejsze. Proponuję rzucać (Summon + Dogo + All), co powinno dać czas na eliminację nieprzyjaciół przy pomocy broni.

Engine Rooms

Zajrzyj do jedynych otwartych (północnych) drzwi. Pociągnij za przełącznik (NE) i wróć do nowo otwarte pomieszczenia na południu. Pociągnij za kolejny przełącznik i przejdź do rejonu zachodniego, pociągnij za północny przełącznik (na tym etapie nie wytrzymałem i pociągnąłem kilkakroć z butelki), by zyskać dostęp do rejonu środka. Tu znów rusz przełącznikiem, by otworzyć środkowe przejście, potem znów przestaw dźwignię, by otworzyć drzwi ku południowi, gdzie musisz stoczyć walkę o Red FS Key. Wyjdź, otwórz Czerwone Drzwi i wejdź. Przełóż przełączniki N i E, potem idź do nowo otwartego kręgu nieopodal wejścia, by stoczyć walkę z Machiną (Pierwszą jej częścią). Dopóki przełączniki są w środkowej pozycji, pokrywy zostają otwarte i możesz przyłożyć mechanizmom wewnątrz. Pierwej rzuć Barrier + Air + All. Po walce zdobędziesz Blue FS Key, który jest potrzeby drugiej grupie, by uporać się z kolejną częścią Machiny. Otwórz niebieskie drzwi i wejdź. Południowy przełącznik otwiera górne drzwi, tam zaś (ruszywszy kolejnym przełącznikiem), otworzysz drzwi na zachód. Południowy przełącznik otworzy przejście ku południowi. W końcu ostatni z przełączników otwiera rejon na NE. Tu stoczysz walkę o Yellow FS Key. Wyjdź, otwórz żółte drzwi, wejdź i pociągnij wschodni przełącznik pod wejściem. Potem rusz przełącznik na południowym krańcu głównej promenady. Wróć na wschód, pociągnij przełącznik (S), który otwiera zachodni krąg. Znów stłucz Motorynkę i przejdź do grupy trzeciej.

Ostatnie boje...

Pójdź głównym przejściem ku NE. Zanim dotrzesz do żółtego wyjścia, Maya dopadnie Kaleba, który będzie bronił Doskiasa. Rzuca on zaklęcia osłonowe, które wyglądają, jakby składały się z rozmaitych elementów żywiołowych. Jeśli odeprzesz ogniste Summon + Water, otrzymasz około 4000 pkt uszkodzenia. Wezwałem jedynie Thanatosa, który wali z siłą nieco ponad 700, ale to wystarczy. Po opuszczeniu tarczy, masz szansę na przywalenie samemu Kalebowi. Przyspiesz marsz drużyny i nie wzywaj Thanatosa przeciwko tym "piekielnym kurczakom", bo tylko je to uzdrowi. Pokonawszy Kaleba, natychmiast przeniesiesz się na mostek, gdzie nareszcie będziesz mógł dołożyć Doskiasowi. W zasadzie nie miałem żadnej osobliwej strategii. Doskias rzuca kilka paskudnych zaklęć, będących kombinacją Ognia i Ziemi. Znów przyspiesz tempo drużyny i licz na to, że te apokaliptyczne zaklęcia nie wykończą wszystkich. Jego atak Armageddon zrównoważysz zaklęciem Undead Barrier (zamiast uszkodzenia 600 pkt, dostaniesz tylko z siłą 50). Kiedy zacznie tworzyć duplikaty, można je kończyć kolejno (ale trzeba przylać właściwemu - szansa jak 1:3). Dobrze jest też rzucić zaklęcie osłony (Cloak). Kaleba załatwiłem zaklęciem Joker. I to byłoby na tyle...



Selina "The death of the Holy Guard is only going to cause trouble with Bowmen, their leader"

Ingo Schweitzer
opr. Simkin

producent: Legend
platforma: PC

Wheel of Time

Gra mi się ogromnie spodobała, jako że jestem zajadłym czytelnikiem twórczości Roberta Jordana i jego cyklu Koło Czasu. Przedstawiona przez nas solucja dotyczy gry dla pojedynczego gracza (w przypadku rozgrywki w trybie Multiplayer możesz wybrać grę Deathmatch albo King Of The Castle), wtedy jednak radź sobie sam. Czytelnicy powieści Jordana znajdą w grze wszystkie znajome elementy, choć dość szybko się zorientują, że toczą grę przed czasami opisywanymi w cyklu. Ruszajmy więc w świat stworzony przez pisarza. Zakładam, że wiesz jak używać Ter'Angreali i potrafisz prowadzić postać. Solucja poniższa nie odkryje ci wszystkich sekretów gry, poprowadzi cię jednak od początku do końca.

Misja 1

Wybrzeża Manetherenedrelle
(Bank of the Manetherenedrelle)

Cudowna nazwa. Juz słyszę, jak zakochany młodzian mówi do swej wybranki: "Spotkajmy się wieczorem nad brzegiem Manethe... Menathe... Mananethere... aaaa..., wolę skoczyć z chłopakami na piwo!"..

Trzeba wytropić mordercę, zanim ten dotrze do Shadar Logoth. Naucz się posługiwać Ter'Angrealem do obrony przed trollokami. Zbadaj wszystko, co możesz zabrać (klawisz F2). Zabierz każdy Ter'Angreal, jaki znajdziesz wśród resztek wozów Druciarzy - niektóre ich karawany takowe przewożą.

Zaczynasz pyskiem do ścieżki. Idź dalej. Wkrótce ścieżka doprowadzi cię do wielkiego kamienia obok sosny(?). Po drugiej stronie kamienia znajdziesz pierwszy Ter'Angreal (uzdrawiający). Wróć do ścieżki i wal dalej, aż dotrzesz do wejścia do jaskini. Wejdź - cóż robić. Za zakrętem natkniesz się na pierwszego trolloka. Uderzaj weń Podmuchem (Air Pulse), a gdy będzie ruszał na ciebie, cofaj się - i powtarzaj wszystko aż do skutku. Oto najlepsza strategia przeciwko trollokom. Po wyjściu z jaskini skręć w lewo i podążaj za śladami kół, aż natkniesz się na wóz Druciarzy (Tinkers). Kiedy podejdziesz, wyskoczą zeń dwa trolloki - jeden spie... ehem... posoli, znaczy, drugi rzuci się na ciebie. Zabij bestię. Wewnątrz wozu znajdziesz TA (Ter'Angreal - Dart). Weź go, oczywiście.

Idź dalej śladami za wozem, aż dotrzesz do polanki. Zza odległych skał wyskoczą dwa trolloki - cofnij się, bo ukryty na skale asasyn będzie miotał w ciebie ogniem. Oba trolloki zabij, używając TA, ale uważaj. Jeden z nich rzuca toporem - rób uniki w lewo lub w prawo.

Na rozwidleniu dróg (tam, gdzie zaczyna się polanka) skręć w lewo, znajdź wóz, wejdź do wozu i odszukaj w nim kolejny TA (Personal Shield). Wróć do rozwidlenia dróg. Ruszaj w prawo.

Obejdź spory głaz i przy nieboszczyku znajdź TA (Heal). Idź ścieżką, ale uważaj! Zza pobliskiego pagórka wyskoczy trollok Miotacz Toporów (MT). Zatłukłszy go, idź prosto i znajdź pochyłość wiodącą ku pagórkowi, skąd wyskoczył trollok (ostro w prawo). Znajdź przy nim TA (Dart). Zejdź i idź dalej. W wozie przy wisielcu (gnnmn!) znajdziesz kolejny TA (Dart).

Miń wóz i idź dalej - natkniesz się na obozowisko trolloków - nie masz tu nic wartego uwagi. Może poza kociołkiem trolloków. Bestie oczywiście zatłucz.

Od obozu idź ku prawej, aż zobaczysz drzewo. Za drzewem kryje się trollok MT. Strzegący wejścia do jaskini. Zabij go i wejdź. Za zakrętem, nieopodal wyjścia z tunelu zobaczysz dwa trolloki - one też cię zobaczą, więc załatw je sprawnie niczym Arnie i w ich obozowisku znajdź TA (Fireball).

Odwróć się twarzą ku jaskini, z której wyszedłeś. Ku prawej będzie ścieżka w dół. Idź aż dotrzesz do zbocza o barwie ciemnej zieleni. Tam skręć ku prawej. Powinieneś zobaczyć przeklęte miasto Shadar Logoth. Wejścia strzegą dwa trolloki. Gdy ruszą na ciebie, możesz się cofać, ale nie za daleko, bo wpadniesz do rzeki. Załatwiwszy pieprzeńców, idź ku mostowi wiodącemu do miasta. Skręć ku prawej i idź aż staniesz przed górą najbliższą wrotom. Zobaczysz wejście do jaskini. Wygląda na czyjeś obozowisko, ale skoro nikogo nie masz na miejscu... weź TA. Wróć i wejdź do miasta...

Misja 2

Ulice Shadar Logoth: Streets of Shadar Logoth

Trzeba ci tutaj tropić bezwzględnie asasyna przez całe miasto. Znaleźć jak najwięcej artefaktów, choć z tymi trzeba się obchodzić ostrożnie. Czytelnicy Jordana bardzo dobrze wiedzą, co się przytrafiło Mattowi Cauthonowi, kiedy w Shadar Logoth znalazł Rubinowy Sztylet. Trochę tu trudniej niż przedtem, ale powinieneś sobie poradzić.

Zaczynasz w mrocznym korytarzu. Idź do końca, tam obróć się w prawo i skręć w kolejny korytarz (ten etap to w zasadzie dzika plątanina przejść, postaraj się nie zgubić). Podejdź w górę schodkami - usłyszysz jak Coś zabija trolloka. No, no... idź wyżej, na trzecim piętrze w połowie drogi są podobne do okien drzwi. Wejdź, przeskocz nad jamą, weź TA (Fireball), skocz do wyjścia i zmiataj.

Na szczycie schodów ruszaj korytarzem, a potem wejdź raz jeszcze na niewysokie schody. Przedostań się przez rozwalony mur po prawej i znajdź tam dwa TA (Seeker i Dart). Cofnij się do schodków i idź dalej. Skręć w prawo, potem w lewo.

Przejdź po otwartej przestrzeni - spojrzawszy w górę, powinieneś zobaczyć niebo. Przejdź pod łukiem. W cieniu kryje się coś o ognistych ślepiach. Odpal dwa Fireballe i po kłopocie. Zwykle skutkuje, gdy chodzi o Pachołków (Minions). Zwróć się tam, gdzie tkwił Pachoł i zejdź po niewielkich schodkach. Skręć w prawo, a potem w lewo. Powinieneś trafić na most/korytarz z okienkami. Czai się tu jeszcze jeden Pachoł. Załatw go i weź TA (Dart i Heal), potem wróć do miejsca, gdzie walczyłeś z monstrum typu Legion i skieruj się w lewo, gdzie jeszcze nie byłeś. Podejdź po schodkach po TA (Heal). Wróć i skieruj się tam, gdzie szedłeś przedtem. Przejdź pod łukiem, potem pod drugim, a na końcu krótkiego korytarza skieruj się w prawo. Pójdź dalej, a potem raz jeszcze skręć w prawo. Powinieneś trafić do korytarza z rumowiskiem na posadzce. Przejdź dalej, a potem skręć w lewo. Trafisz na coś w rodzaju balkonu. Zrób krok do przodu i szybko się cofnij. Zaczaił się tam ścigany przez ciebie asasyn. Rzuci Fireballem, odpali jakiś melodramatyczny tekst ("Leż tu i zdychaj", czy coś w tym guście) i zwieje. Chyłem i tyłkiem zakradnij się na balkon i przejdź na druga stronę do korytarza. Na końcu skręć w lewo, a potem zejdź po krętych schodach. Na dole obróć się w prawo - Pachoł! A...świnia! Odpal Fireballe, zabij nachalca, a zaraz zjawi się następny. Tego załatw Dartem, bo walka będzie z bliska.

Zakręć się wokół podstawy schodów i znajdź TA (Seeker i Healing). Wróć na balkon. Zeskocz ostrożnie na niewielki parapet pod ścianą z lewej, gdzie przepadł asasyn. Wespnij się po schodkach i przejdź dalej. Trafisz na stromą pochyłość. Zamknij oczy i skocz z krawędzi w dół. Trochę się potłuczesz, osobliwie, jeśli zlecisz na łeb Pachołka. Zabij Pachoła i uzdrów sam siebie (nie odwrotnie!). Od tej chwili przyjdzie ci uważać na pasma mgły Mashadara (Mashadar Tentacles). Są ogromnie niemiłe.

Skręć w prawo (o ile stałeś pyskiem do przeciwległej ściany). Powinieneś zobaczyć spore rumowisko. Przeskocz nad nimi i idź dalej prosto przed siebie. Znów trafisz na rumowisko - wygląda na ślepy zaułek, ale możesz wskoczyć w dziurę w ceglanej ścianie. Jest tam TA (Seeker) - na zielonej posadzce. Idź w prawo, ale uważaj na Pasma. Przy cielskach trolloków jest Seeker i Dart. Zatłucz wszystkich Pachołów, co ci staną "w poprzek". Wróć gdzie znalazłeś Seekera i skręć w lewo. Weź TA (Personal Shield) i użyj go (usilnie doradzam). Przejdź dalej do końca, a potem skręć w prawo i podejdź po schodach w górę. Weź TA (Shift) i użyj go na kracie w prawej ścianie. Nie zapuszczaj się za daleko, bo trafisz do jamy. Przejdź bokiem i idź dalej. Na końcu jest pochyłość - nie spadnij, bo są tu paskudne wstrząsy gruntu. Sztuka jest niełatwa. Cofnij się nieco dla rozbiegu i skocz z krawędzi na małą półkę po przeciwległej stronie z lewej od sporego cylindra pośrodku. Wdrap się na najwyższy punkt półki i skocz na następny stopień.

Wejdź do kolejnego przejścia (niebieska posadzka). Zabij Pachoła i zejdź w lewo po schodkach. Wejdź na dziedziniec, gdzie jest posąg. Uważaj na Pasma Mashadara. Wejdź do komnaty znajdującej się na wprost miejsca, gdzie stoisz - znajdziesz tam TA Fireball. Wyjdź i wejdź w drzwi w odległej ścianie za plecami posągu. Podejdź po schodach, a potem skręć w lewo pod łuk. Stąd skieruj się w lewo po TA (Seeker). Znalazłszy go, zrób w tył zwrot i skieruj się w prawo, powinieneś przejść nad kratą. Zabij wszystkich Pachołków, używszy Dart (na Fireball jest trochę za blisko). Zejdź po schodach ku lewej, potem skręć na prawo. Przejdź dalej korytarzem. Powinieneś trafić na kolejny dziedziniec z posągiem (w górze).

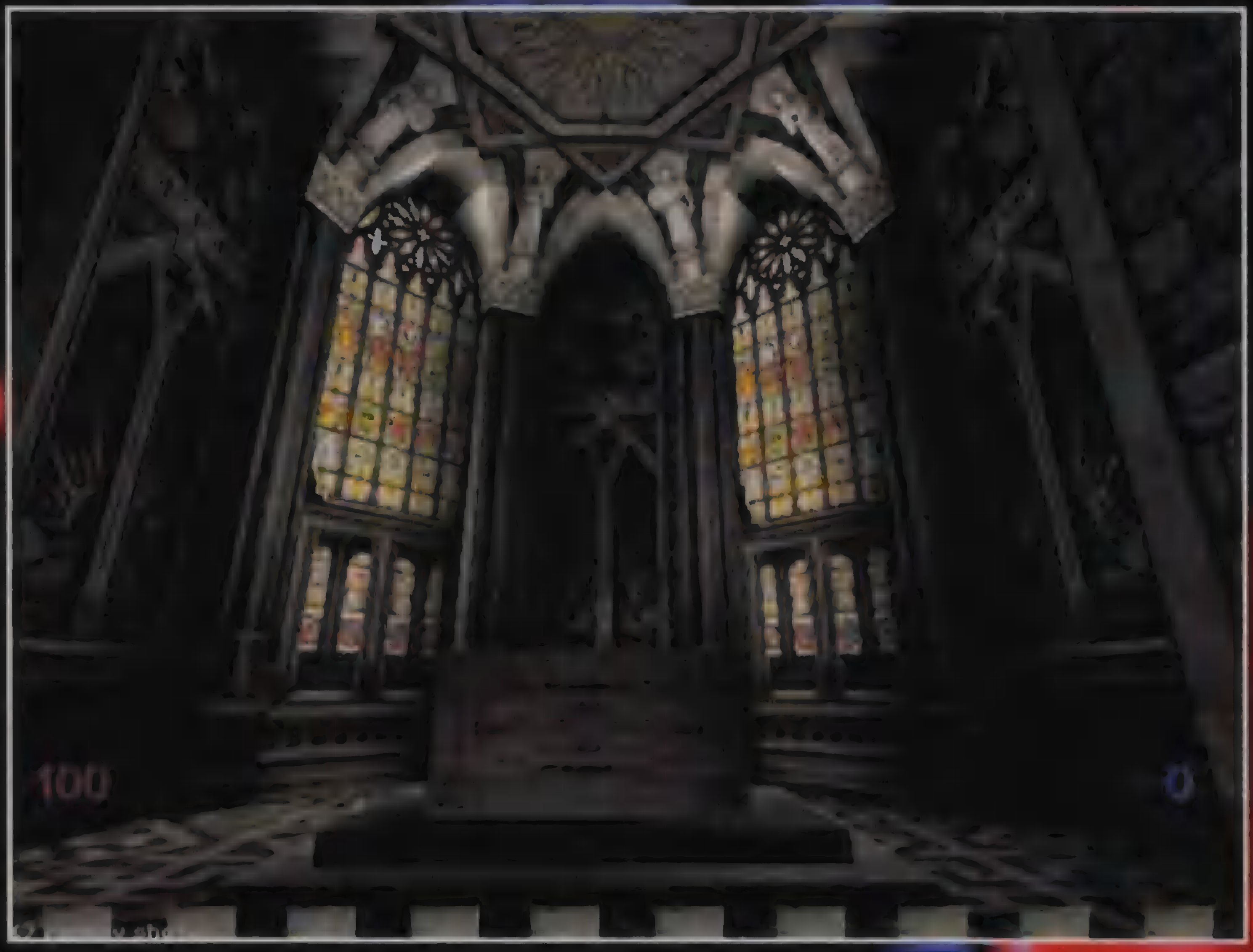
Przejdź na drugą stronę, zabij Pachołka i weź TA (Seeker). Wróć na środek i podejdź po schodach. W tym przejściu podłoga się zapadnie pod tobą i ukaże się kolejny zaczajony Pachoł. Zabij drania i wydostań się skokiem z rumowiska. Ruszaj przed siebie i podejdź po schodkach. Zabij kolejnego Pachołka (psiakość, to się robi denerwujące!). Weź ze stopni TA (Heal) i wejdź w boczne wejście. Idź pod łukiem, potem w lewo po czterech podestach schodów. Zakręć na końcu (pełen zakręt w tył) i ruszaj przejściem dalej. Na końcu korytarza skręć w lewo i zabij Pachoła. Idź dalej prosto i po schodach w dół. Potem skręć w prawo i tu podejdź schodami w górę (YEAH! PRAWIE KONIEC!). Idź prosto i weź TA (Fireball). Wróć ku schodom, ale skręć w lewo przed miejscem, którym tu wlazłeś. Wejdź pod łuk i skieruj się ku niewielkiemu ni to oknu, ni to balkonikowi. Koniec etapu.

Misja 3

Lochy Shadar Logoth (The Bowels of Shadar Logoth)

Im dłużej asasyn ci umyka, tym większe niebezpieczeństwo, że wezmą go diabli, zanim zdołasz odzyskać skradziony TA. Misja ta nie należy do najłatwiejszych, ale rady nie ma... trzeba ją wypełnić i basta! Do dzieła...

Zaczynasz od upadku w wodę. Wydostań się na najbliższą platformę - powinieneś znaleźć na niej TA Dart. W każdym rogu pomieszczenia są cztery platformy otoczone wodą. Przeskocz ku tej po lewej (jest na niej TA Personal Shield). Potem ruszaj przed siebie i wskocz do wody na prawo od tej platformy, na której stoisz. Podążaj przez wodny tunel przed tobą, a na końcu znajdziesz znów TA (Personal Shield). Odwróć się w tył i wracaj, ale w połowie drogi podejdź w górę i wyjdź, by znaleźć TA Fireball na lewej ścianie. Wróć do tunelu i idź przed siebie, zostając za platformami pod wodą. Daleko w głębi tunelu zamknie ci drogę krata. W połowie drogi na lewej ścianie nad wodą znajdziesz dźwignię. Pociągnij, wróć do wody i idź ku kracie, która się podniesie. Zejdź tam, gdzie była krata i przepłyń na drugą stronę. W sąsiednim pomieszczeniu jest spory, cylindryczny przedmiot otoczony wodą niby fosą. Z boku jest ścieżka, która go okrąża. Podejdź dookoła i na końcu zabij czającego się tam Pachołka. Potem wskocz do wody i obejdź środkowy postument, by wziąć TA (Fireball). Wróć do wyjścia przez kratę i wespnij się na ścieżkę z lewej. Obejdź dookoła i wejdź w pierwsze ujrzane przejście po lewej. Idź dalej, na końcu znajdziesz TA (Dart).



Wróć do ścieżki i wejdź w następne przejście po lewej. Powinieneś natknąć się na most. Spójrz w lewo - dość daleko na platformie leży TA (Heal). Aby tam dotrzeć, trzeba ci będzie trochę poskakać i w takiż sam sposób wróć na miejsce. Teraz spójrz w prawo. Są tam TA (Decay) i nieco dalej Dart. Weź oba podobnie jak poprzedni. Po wzięciu Darta możesz sobie pozwolić na malowniczy upadek w dół. Zaatakuje cię Pachoł - zrób mu kuku.

Na końcu rozpadliny, w której jesteś, znajdziesz przejście ku lewej i pod łukiem. Powinno tam być pomieszczenie z sadzawką i sporą kratą na prawej ścianie. Pod lewą ścianą i pod wodą są podziemne schody z występem nad tamą. W tym pomieszczeniu są także cztery dźwignie - po jednej w każdym rogu. Za każdym razem, gdy przełożysz jedną dźwignię, poziom wody się opuszcza, a tama wznosi się wyżej. Trzeba ci w odpowiedniej kolejności ruszyć TRZY (nie cztery) dźwignie (bo nie dosięgniesz do schodów). Przełóż dźwignię z lewej, potem tę, którą masz z prawej. Tama się jakby wysuwa, skocz więc na nią, by dotrzeć na drugą stronę. Raz jeszcze rusz dźwignią, potem zwal się do wody, weź TA (Decay) na dnie, podejdź pod przeszkodę i wejdź na schody. No i dobrze, nareszcie!

W następnym pomieszczeniu wespnij się na schody po prawej i przejdź pod łukiem. Szybko spójrz w Prawo, gdzie czai się kolejny Pachoł. Zabij, odwróć się w tył, przejdź na drugą stronę i podejdź schodami ku lewej.

Przebiegnij przez wejście przypominające wylot ścieku. Poruszaj się szybko, bo jest tu wiele Pasm. Na końcu ścieku przejdź na przeciwległy kraniec i odwróć się ku prawej. Natychmiast zwal się do basenu, a na dnie spójrz w górę. Kręci się tu biedny Pachoł, nie potrafiący pływać. Skróć mu męki.

Podejdź w lewo przez zatopiony łuk i potem raz jeszcze skieruj się w lewo. Podejdź po rampie, weź TA (Heal) i przejdź po następnej. Odwróć się w lewo i weź Water Shield TA, niezwykle użyteczny nieco później. Wyjdź z wody i wespnij się na platformę. Wejdź w przejście na wprost. Spróbuj wejść na schody w kolejnej komnacie, ale spali je nagły atak asasyna. Odwróć się i zauważ przejście zablokowane przez rumowisko. Po zwalonej kolumnie przedostań się na drugą stronę. Zmień pozycję przełącznika, a potem wróć do poprzedniej komnaty. Zauważ, że krata w posadzce znikła i pokazała się woda. No to nura w żywioł!

Zwal się na podwodny most i idź przed siebie: powinieneś zobaczyć przed sobą drogę zamkniętą kratami. Nieopodal krat przy prawej ścianie jest przełącznik. Naciśnij go i otworzy się druga strona mostu, ujawniając podwodny tunel. Aby nie dać się porwać prądowi użyj Water Shield. Podążaj tunelem, aż zobaczysz niewielkie okienko na lewej ścianie. Przejdź przez nie i idź dalej, by znaleźć TA (Dart). Potem wróć do tunelu i podążaj dalej aż dojdziesz do rozwidlenia. Na prawo znajdziesz Water Shield TA, potem podążaj dalej, aż dotrzesz do sporej sadzawki z wieżą pośrodku. Wyjdź z wody.

Podejdź na szczyt, gdzie znajdziesz komnatę z czterema jakby kryptami, dwiema drabinami i czterema dźwigniami otwierającymi krypty, znajdujące się pod nimi. Wysłuchaj błagań asasyna o litość, potem wespnij się na drabinę najbliższą wejścia i przełóż pierwszy przełącznik z lewej. Wskocz do odpowiedniej krypty i znajdź TA (Swap Places). Wyjdź i raz jeszcze wespnij się na tę samą drabinę - tym razem walnij w drugi przełącznik z prawej i wskocz do krypty. Tu jest krata, a po drugiej stronie Pachoł. Poczęstuj Pachoła TA (Swap Places) i wyjdź, gdy Pachoł miota się jak głupi po małej krypcie. Potem przejdź dalej korytarzem - na końcu przy lewej ścianie jest drabina. Wdrap się na górę.

Wejdź dalej do komnaty. Jest stąd wyjście po schodkach, ty jednak spójrz na rumowisko przy ścianie w prawym rogu. Zabij Pachoła i rzuć Fireball na mur. Odsłoni się sekretne przejście, w którym znajdziesz kilka TA (2 Fireballe, Heal, Dart i Seeker). Wróć i wyjdź po schodkach.

Przejdź przez łuki i zabij Pachoła po drugiej stronie. Spójrz w lewo i zwróć uwagę na błękitny płomień. Pójdź ku niemu, zejdź po schodach, weź TA (Decay) i przy rozwidleniu dróg skręć w prawo. Pójdź dalej, by dostać TA (Dart). Odwróć się i zapuść w drugie przejście. Zauważ te niewielkie białe draństwa latające wokół ołtarza. Czeka cię trochę zabawy.

LEGION

O kurczę! Sam Szef! Odpal Seeker, gdy tylko zobaczysz, że zaczyna się materializować na ołtarzu. Zostanie tam przez chwilę, więc możesz to powtórzyć kilka razy. A potem narobi dzikiego hałasu i pod tobą otworzy się ziemia, więc uważaj. Gdy ruszy na ciebie, wal Dartami. Nie jest takim twardzielem, jak mogłoby się wydawać. Jak padnie, zajrzyj tam, skąd się wyłonił i poszukaj na lewo. Jest tam Dart TA, a potem podążając dalej po pętli znajdziesz Spirit Shield, Fireball, Seeker, i jeszcze jeden TA Spirit Shield, co powinno ci dostarczyć środków do rozprawy z kolejnym przeciwnikiem, którym jest

ASASYN

Ten jest cienki, jak ci, co oblegają Czeczeńców. Lubi uderzać Ognistymi Kulami, rób więc uniki i wal szybko Dartami. Nie pękaj, a zwyciężysz.

KONIEC MISJI (Najwyższy czas!)

Misja 4

Ucieczka z Shadar Logoth

Trzeba ci utrzymać się przy życiu aż do świtu, kiedy siły miasta osłabną i wycofają się precz. Dopiero wtedy możesz stąd zwiać. Podczas tego wszystkiego nie zapomnij o zbieraniu rozmaitych TA i odszukiwaniu zaginionych Sióstr i ich Strażników. Tę misję można wykonać na wiele sposobów, więc nie będę ci psuł zabawy i opisywał szczegółowego postępowania. Nie zapominaj o Spirit Shield i unikaniu Pasm Mashadara. Świt jest już niedaleki.

Misja 5

Na odsiecz Białej Wieży (Saving the White Tower)

Trzeba dotrzeć do głównej bramy, która jest przy podstawie przyległej wieży. Most do tej wieży zaczyna się na Galerii. Musisz się przebić przez Bibliotekę, dostać do Galerii, przejść ku przyległej wieży, opuścić na dziedziniec i przedrzeć do frontowej bramy. A potem uruchomić mechanizm zamykający Bramę Wewnętrzną.

Zaczynasz twarzą ku kominkowi. Odwróć się i weź z biurka TA (Fireball). Przejdź przez drzwi z lewej (nie te strzeżone przez Strażników) i zbadaj komnatkę. Powinieneś znaleźć trzy TA (Chain Lightning, Personal Shield i Dart). Wróć do komnaty, z której wyszedłeś. Tym razem wejdź w drzwi strzeżone, weź ze stołu TA (Dart) i przejdź przez drzwi. Skręć w prawo, potem w lewo. Wejdź do Biblioteki przez wyłamane drzwi. Idź dalej i pomóż Strażnikowi zabić dwu trolloków.

Przy ciele Aes Sedai jest TA (Chain Lightning). Wróć ku wejściu i spójrz przed siebie - powinieneś zobaczyć rozwalone schody. Wespnij się wyżej po TA (Heal). Wróć znów do wejścia i przy pierwszym regale skręć w prawo. Obejdź go dookoła - za nim powinieneś zobaczyć schody, ale na razie nie właź na górę. Przejdź do drugiego rzędu regałów. Zauważ, że trzy w głębi leżą poprzewracane. Skocz na nie i weź TA (Seeker). Teraz dopiero wróć i wespnij się na schody. Zabij dwa czające się tu trolloki i idź w lewo. Skręć ostro raz jeszcze ku lewej - masz tu TA (Decay). Idź prosto, potem skręć w prawo pomiędzy półki i zabij trolloka. Schyl się i skręć ku lewej - powinna być tu dziura w posadzce. Zeskocz w dół, a potem podejdź ku środkowi komnaty po TA (Seeker). Po lewej jest Andilay Root, a za pudłem po prawej TA (Dart). Przeszukawszy wszystko, wespnij się po zwalonej półce na piętro wyżej, skąd tu wlazłeś. Wróć po schodach na wyższe piętro.

Tym razem na szczycie schodów skieruj się w prawo. Kiepsko to wygląda, ale tędy właśnie trzeba ci przejść. Przejdź po krawędzi z lewej i uważaj, by nie spaść. Spójrz na tę platformę przed tobą obok skrzyni z leżącym na niej TA (Heal). Zauważ, że posadzka świeci czerwienią. To Czary Pułapkowe (Explosiwe Wards), nieźle ci się dostanie, jeśli na nich staniesz. Możesz je unieszkodliwić, rzucając w nie Fireballem. Przeskocz potem na drugą stronę. Podnieś TA (Heal) i spójrz daleko przed siebie, gdzie powinieneś zobaczyć martwego trolloka i kolejne Pułapki. Znów rzuć w Pułapki Fireballem i skocz na niewielką barierkę nad platformą. Pobiegnij po niej i skocz tam, gdzie były Pułapki. Jest tu TA (Explosiwe Wards), weź go i idź prosto, a potem skręć w prawo. Przygotuj się na starcie z pierwszym Mydraalem. Zanim go zobaczysz, usłyszysz, jak mówi "Spójrz na mnie i poznaj Strach" lub "Czarny Wie!". Myrdaale potrafią znikać w cieniu, i przenosić się za jego pośrednictwem w inne miejsca, więc uważaj. Przywal mu Chain Lightning. Nie dopuszczaj go za blisko, unikaj strzałek, które miota za pomocą kuszy i w końcu jakoś go zatłuczesz. Kiedy przepadnie, weź TA (Dart). Potem zajrzyj za drugi zakręt z prawej - znajdziesz tam TA (Decay). Potem wejdź w trzecie przejście z prawej i podejdź po schodkach. Czai się tu trollok, którego musisz unieszkodliwić. Przejdź w lewo i znajdź dwa TA (Swap Places i Find Target). Podejdź do rozbitych drzwi. Usłyszysz trolloka walczącego ze Strażnikiem. Rzuć nań Find Target i cofnij się o krok, a potem rzuć Swap Places. Trollok zostanie przeniesiony do Biblioteki, a ty trafisz tam, gdzie był on.

Przejdź w prawo - powinieneś znaleźć się przed długą kładką. Po drugiej stronie znów jest trollok. Zabij go z daleka (skorzystaj z Seekera), a potem przejdź na drugą stronę. Na końcu przejdź ku lewej i zwróć uwagę na zamknięte drzwi. Podejdź w lewo po kolejnej kładce, zejdź po schodach i zabij trolloka wewnątrz komnaty. Cofnij się i strzel z łuku, by zobaczyć fajerwerki, ale się upewnij, że i tobie się nic dostanie.

Przejdź na drugą stronę pomieszczenia i zejdź po krętych schodach. W tym rejonie krążą dwa trolloki i jeden Mydraal, zabij ich z daleka za pośrednictwem Seekera. Zejdź po krętych schodach aż na dziedziniec (jakby), gdzie pośrodku jest coś podobnego do wieży. Przejdź ku lewej po TA (Fireball) przy zwłokach Aes Sedai, potem wróć i wespnij się po kolejnych krętych schodach (nie po tych, którymi tu wlazłeś!). Podejdź ku lewej, po schodkach i przez komnatę. Skończysz w izbie, gdzie po drugiej stronie jest Andilay Root, klucz na skrzyni i sama skrzynia - na Wybuchowych Pułapkach. Cofnij się nieco, przyłóż Fireballem, a gdy podłoga się zapadnie, obejdź dziurę dookoła i weź Korzeń (Root), a potem opuść się do dziury, UWAŻAJ! Jest tu sporo dóbr, ale wszystkie otaczają pułapki - wziąć tu cokolwiek to śmierć. Wyjdź niczego nie biorąc - i zabij trolloka. Teraz się nieco cofnij i walnij do wewnątrz Fireball. Łubudu! Dopiero teraz wejdź i weź Klucz do Galerii (Key to the Gallery) i kilka TA (Seeker, dwa Fireballe, Chain Lighning, Personal Shield, i Whirlwind). Wróć z kluczem do pierwszej kładki (daaaaaleko w tył) i otwórz drzwi.

Po pierwsze, idź prosto pod schody. Galeria jest w zasadzie ogromną, krętą wieżą. Pod schodami znajdziesz TA (Fireball). Wróć i zacznij wspinaczkę po krętej rampie. U podstawy weź TA (Dart). Właź aż do piętra (chyba drugie), gdzie na prawo znajdziesz TA (Fireball), a na lewo drzwi. Otwórz, zabij znajdującego się wewnątrz trolloka i spod zawalonego stołu weź TA (Whirlwind). Wróć i idź dalej kręto w górę. Piętro wyżej zajrzyj pod zwalone schody i zdejmij dwa trolloki nad tobą. Wróć i wejdź w drzwi po lewej. Jest tu Aes Sedai i na stole TA (Freeze). Podchodząc rampą w górę znajdź kolejny cenny TA (Levitate). Przeskocz nad dziurą i w powietrzu użyj Levitate. Podejdź do drzwi, przejdź po zwalonym moście i weź leżący na nim TA (Explosiwe Ward). Wróć i Lewitując przenieś się na drugą stronę. Wal dalej po rampie w górę i znów wejdź w drzwi na lewo. Zabij trolloka i weź z łóżka Chain Lightning TA.

Wróć na rampę i kontynuuj żmudny marsz ku zwycięstwu. Następne drzwi po lewej to biblioteka - podejdź po drabinie, by wziąć TA (Fireball), potem zejdź i zajrzyj pod drabinę - znów TA, tym razem Levitate. Wyjdź i użyj Levitate, by przedostać się nad jamą. Przejdź pod wyjściem i na kładkę - na moście jest TA (Dart) nie zapomnij go wziąć.

Otwórz przeciwległe drzwi i skieruj się na prawo. Zabij trolloka i weź Andilay Root oraz TA (Fireball). I idź w lewo po następny Fireball na końcu. Teraz wróć do drzwi i wejdź w korytarz. Zabij trolloka pilnującego twojej rampy i tego niżej. Przejdź w lewo po TA (Heal), a potem wróć i skieruj się w prawo. Jest tu Chain Lightning i ciało Mydraala (?). Tak czy owak idź przed siebie i schodami w dół. Na dole jest kolejny trollok - nie ma litości dla pomiotu Czarnego!

Weź Fireball i zejdź piętro niżej. Przejdź przez most - nie omieszkaj wziąć leżącego na nim TA Personal Shield. Przejdź przez łuk na końcu i skieruj się w prawo, a potem schodami w dół dwa piętra. Niekiedy trafiają się tu trolloki. Morduj bez litości. Otwórz drzwi i przejdź na środek komnaty. Zaatakują cię tu jednocześnie trollok i Mydraal - najpierw zajmij się trollokiem, a potem Mydraalem. Jest tu kilka Korzeni, na wypadek gdybyś popadł w tarapaty. Uporawszy się z natrętami, przejdź przez przeciwległe drzwi.

Dotychczasowe boje trochę nadszarpnęły chyba twoje zdrowie, więc czeka cię teraz ciężka przeprawa. W tym wąskim pokoiku są dwa trolloki - każdy po jednej stronie drzwi. Natychmiast po wejściu zrób zwód yayami w prawo i spróbuj uporać się z jednym, a potem z drugim. Po walce znajdziesz tu Ta Fireball, Dart, Decay, (za stołem) i dwa Andilay Roots. Skończywszy, idź dalej - w kolejnej izbie znów masz trolloka. Przy ciele Aes Sedai znajdziesz TA Fireball.

Przejdź przez następne drzwi i zejdź po stopniach, by w ogrodzie znaleźć TA (Seeker). Są tu też cztery korzenie Andilay. UWAGA! Piętro wyżej są trzy trolloki i jeden Mydraal - jak cię zobaczą, zeskoczą w dół i rzucą się na ciebie - a wtedy może być pochyło. Mydraal jest upierdliwy jak pewien Młynarz z LSD, ale w przeciwieństwie do Młynarza, można się go pozbyć, choć rzecz jest niełatwa. Tak czy owak, jak już ich załatwisz, przejdź ku prawej i weź TA leżący pośrodku ścieżki. Przejdź do podobnego ogrodu. Zabij tu trolloka - i weź cztery Korzenie. Skończywszy idź dalej, okrążając ogrody, a potem w następnym przejściu w jego połowie skręć w prawo. Podjedź windą do następnego piętra. Od elewatora skieruj się w lewo i weź TA (Fireball), a potem użyj kołowego mechanizmu tam gdzie był Fireball. Ciągnij kręgiem w górę - na szczycie znajdziesz TA Chain Lightning i Seeker. Zabrawszy je możesz po prostu spaść niżej. Kołowy mechanizm, który obróciłeś, podniósł kratę w przeciwległym ogrodzie (nie w tym, którym tu dotarłeś), więc po prostu tam wejdź. W sąsiedniej komnacie znajdziesz Ter'Angereale (Dart, Chain Lightning i Explosive Ward). Weź je, ale uważaj - bo z góry zeskoczy bezczelny trollok. Załatwiwszy chama, przejdź przez spore drzwi do sąsiedniej komnaty.

Gdy podejdziesz ku środkowi komnaty pojawi się Myrdraal i wezwie na pomoc kilka trolloków. Zabij ich, używając strategii, którą już chyba opanowałeś - gdybyś popadł w tarapaty, to są sto dwa Korzenie. Po zabiciu Myrdraala z komnaty po lewej wypada nowy trollok. Zabij i jego, a potem wejdź tam, skąd wyskoczył. Nie próbuj wykończyć trolloków atakujących od czoła, bo to drzwi frontowe i jest ich tam od groma i ciut, ciut. Pociągnij za przełącznik uwalniający jeden z zamków, weź z ławy TA (Dart) na bramie. Użyj elewatora i podjedź w górę. Przejdź ku korytarzowi po prawej i zabij czającego się tam trolloka. Na końcu przejdź przez kładkę i miń na razie oświetlone przejście pośrodku. Zabij trolloka na rampie po prawej i weź z krawędzi TA (Fireball). Wróć do oświetlonego korytarza i przejdź przezeń, biorąc Fireball pośrodku. Na końcu skręć ku lewej i przejdź po kładce, a potem skieruj się pod prawy łuk. Nie omieszkaj wziąć z podłogi pęku kluczy, a potem przeskocz nad płomieniami. Skieruj się w prawo, zjedź elewatorem i przełóż przełącznik. Wróć na górę i wejdź w kolejne przejście po lewej. Pociągnij za przełącznik, a brama się opuści. I KONIEC MISJI

Misja 6

Krypta

Odwołaj się do Tropiciela, by odkryć wejście do krypty. Używając Trap Detection, nie zapominaj o ostrożności i zręczności - by nie paść ofiarą zwykłych pułapek. W tej krypcie jest wiele starożytnych TA. Najwyższy czas podbudować swój arsenał. Uważaj na pułapki Jedynej Mocy. Stare pułapki utkane w Białej Wieży mogą przybrać dowolną formę.

Jeśli się zgubisz, przywołaj Tropiciela, by odnaleźć właściwą drogę. Znajdź Amyrlin i oddaj jej skradziony Ter'Angreal.

Ten poziom wymaga umiejętności myślenia - nie masz tu żadnych walk. Łatwo można paść ofiarą pułapek i zagadek. No, ale od czego są poradniki?

Zaczynasz u krętych schodów wiodących w dół. Zejdź mniej więcej do połowy i wejdź na pierwsze piętro, by wyjść na drugim. Przejdź ku prawej i rozwal pudła, by dostać TA (Seeker). Idź dalej po moście, a gdy dostaniesz się do kolejnej komnaty, rozwal beczkę, by zdobyć TA Seeker i TA Heal z półki. Kiedy będziesz gotów, spadnij na pierwsze piętro i znajdź drabinowate schodki wiodące na szczyt jednej z półek blisko przedniej części komnaty. Podejdź do krawędzi i skocz na kolejny regał po lewej. Potem zeskocz na skrzynię na końcu. Stąd skocz na lampę, a potem na drugie piętro. Przejdź ku lewej, skocz na przechyloną półką, by ją zwalić i weź TA Decay. Wróć tam, gdzie się wspiąłeś i wybierz inną drogę. Z beczułki weź TA (Seeker), a potem aktywuj pierwszy czar tropiący (Tracer). Natychmiast potem uderz w przełącznik na ścianie, rozwal poplamione kolorami szklane okno i ruszaj w trop.

Weź TA (Explosive Ward), a potem przyjrzyj się ścianie obitej (jakby) materiałem. To ściana obrotowa, a ruszenie przełącznika spowodowało obrót. Poczekaj aż będzie wracała do poprzedniej pozycji i wciśnij się w powstały otwór.

Przede wszystkim znajdź TA (trap Detector) na ławie. Od tej chwili przez prawie cały czas powinien być w użyciu. Rozwal odległe pudła, by zdobyć TA (Seeker i Chain Lightning). Przejdź w lewo, zejdź po schodach, ale uważaj, bo się zawalą, a na środku pomieszczenia jest klapa - zapadnia w podłodze. Pamiętając o tym przejdź pod ścianami i pod łuk po przeciwnej stronie. Tu też jest pułapka (włócznie) w wejściu, więc wejdź i szybko się cofnij, a potem pobiegnij, gdy ostrze się cofa. Rozwal pudła i weź znajdujące się na ich miejscu TA (Chain Lightning).

Wyjdź, pamiętając o pułapce wejściowej, a potem zejdź po przeciwległych schodach. Weź z regału TA (Levitate i Heal), i rozwal pudła by zdobyć TA (Personal Shield). Po schodach nie schodź! Przeskocz przez nie, a potem użyj Lewitacji - nie tykaj ich żadną miarą, bo się cofną, a ty polecisz na włócznie i wybuszki na dnie. U podstawy schodów idź przed siebie, ignorując na razie wszystko inne i przejdź przez drzwi. Rozwal pudła, by zdobyć TA (Sever i Personal Shield z półki po prawej). W następnej komnacie idź ku prawej, ale uważaj - jest tu kolejna zapadnia, więc znajdź ją i obejdź brzegiem. Rozwal pozorną ścianę Podmuchem. Kolejne pomieszczenie nie ma wyjścia i pięć niszy z TA. Trzy na prawo i dwie na lewo. W pierwszej po prawej jest TA (Heal), a pierwszej po lewej Andilay Root. Druga z prawej ma w skrzyniach TA (Seeker), a naprzeciwko nie masz niszy. Trzecia z prawej - na półce jest Trap Detector. Naprzeciwko znajdziesz TA (Fire Shield).

Wróć i przejdź ku drugiej stronie jamy, którą ominąłeś. Rozwal pudła, by zdobyć TA (Explosive Ward). Przejdź ku lewej - ze ściany polecą Fireballe. Użyj Fire Shield i przejdź w głąb, walnij w przełącznik i przejdź pod otwartą kratą. Ponownie trafiłeś do komnaty z Explosive Wards i włóczniami. Rozejrzyj się dookoła, a kiedy będziesz miał dość, wejdź w odległy łuk. Ta komnata to wcielone Piekło. Pełno w niej wybuszek (Explosiwe Wards), otwierających się pod tobą jam i wyskakujących zewsząd włóczni. Zapisz grę i spróbuj się przedostać na drugą stronę, mając w pogotowiu wykrywacz min.

Znalazłszy się po przeciwległej stronie otwórz drzwi. To Komnata Tańczących Kul Ognistych. Mijaj Fireballe - bacz, którędy przeleciały, dobrze odmierzaj czas. Przejdź na drugą stronę. Znajdziesz tu TA Fireball, który będzie ci potrzebny. Przejdź na drugą stronę, ale uważaj na jamę. Wszedłszy do kolejnej komnaty, uruchom wybuszki Fireballem. No, pozostanie ci teraz tylko uniknąć Włóczni i Jam. Kolejna komnata. Zejdź po schodkach i weź TA (Sever) i drugi (Tracer) ze stołu. Potem skręć (drugie wejście po prawej) i weź Levitate TA.

Teraz trzeba ci wrócić do miejsca, gdzie przeleciałeś nad włóczniami. Tym razem stań tak wysoko, jak zdołasz na rampie przed tobą i użyj Levitate, by dostać się do półki, a potem przeskocz na drugą stronę do okien z witrażem. Skręć w prawo - znajdziesz tu TA Sever i Fireball. Wyjdź i przejdź w drugą stronę, a potem weź TA (Shift). Wejdź na schody - uważaj, bo się zawalą, u podstawy jest jama, więc szybko przeskocz. Wróciłeś do komnaty z lewitacją. Zejdź po schodach i korzystając z TA Shift, przeniknij przez kratę.

Przejdź w prawo, uważając (nurkując w alkowy) na walące ze ścian Fireballe. W pierwszej jest TA Heal (w pudłach) i TA Saul Barb na półce. W następnej jest Fire Shield, ale zachowaj ją na później. Podejdź do końca korytarza i uchyl się za półkę, a potem rozwal ścianę (używając TA Dart). Teraz dopiero użyj Fire Shield, by przejść przez płomienie i skieruj się w prawo. W pudłach jest TA Heal. W następnej komnacie drzwi same się za tobą zamkną - zbierz tu TA. Kiedy będziesz gotów, weź Fireball, stając przed zwierciadłem. Trzeba ci będzie pokonać własne odbicie. Użyj TA Barb i Decay, a potem przyłóż jej Dartem. Kiedy padnie, zwierciadło popęka i będziesz mógł przejść do Amyrlin. Koniec Misji - ciężko było, co?

Misja 7

Drogi (The Ways)

Wyjście jest na pograniczu, przy odkrywce, ale to dość daleko. Zanim tam dotrzesz, dopadnie cię Czarny. Korzystaj z Bram pośrednich, jako schronisk. Opuszczaj Drogi, poczekaj aż Czarny Wiatr (Machin Shin) się zniechęci, potem wracaj i goń dalej. W ten sposób powinieneś uniknąć dotknięcia Czarnego Wiatru. Uważaj na zdrajczynie Aes Sedai - Czarne Ajah i na inne pomioty Cienia. Czarny Wiatr nie rozróżnia dobra i zła - bierze wszystko, jak leci. Pilnie się rozglądaj - jakiś pechowy podróżnik mógł zostawić cenne artefakty. Przedostań się do Bramy, co wiedzie na Pogranicze - i nie daj się zabić.

Zaczynasz zwrócony ku trzem kratom. Pociągnij za prawy przełącznik, by otworzyć kratę po prawej. Przejdź i weź TA (Heal) z półki, potem wespnij się po drabinie i zeskocz na szufladę, by wziąć TA (Freeze).

Zeskocz na dół i podejdź po drabinie. Na szczycie odwróć się w prawo - na półce jest sakwa, w której znajdziesz dwa TA (Šeeker i Decay). Odwróć się i rozwal pierwszy stos skrzyń, by wziąć Ta (Explosive Wards i Fireball). Potem rozwal skrzynie w głębi (TA Fork). Zejdź po następnej drabinie. Rozwal pudła (TA Personal Shield). W następnym stosie są TA (Chain Lightning, Earth Tremor, Fire Shield). Wróć po drabinach do poprzedniego pomieszczenia. Tym razem podejdź do przodu i uderz w przełącznik, by otworzyć kratę. Na lewo jest ogród z dwoma Korzeniami (na szczycie wzgórza), na prawo ogród z Bramą wiodącą do dróg. Wejdź na Drogi.

Gdybyś się zgubił, pamiętaj, że kluczową sprawą jest podążanie za białymi liniami na posadzce.

Idź za Bielą, aż usłyszysz wrzask ("Nigdy nie opuścisz Drógl") i zaatakuje cię pierwsza z Czarnych Sióstr. Odpal w nią kilka TA Decay, a potem rób uniki i poczekaj, aż zdechnie. Znajdź jej ciało i weź TA (Light Sphere) - zawsze powinieneś je mieć teraz w pogotowiu. Przejdź obok miejsca, gdzie zabiłeś Siostrę Mroku i odszukaj kolejną białą linię. Dotarłszy do dziury w Drodze podejdź w prawo i przeskocz na drogą stronę korzystając z małej platformy. Podejdź po schodach, a potem skorzystaj z następnych. Przeskocz przez rumowisko i obejdź dziurę z prawej, a potem odszukaj posterunek z martwym trollokiem. Idź za linią i zejdź po spiralnej rampie. W tym momencie zacznie dąć Wiatr, więc puść się biegiem. Znajdź posterunek i pociągnij za linią ku lewej. Pobiegnij - nie spadnij w żadną z dziur i wyskocz przez kolejną Bramę, bo inaczej przepadłeś - Czarny Wiatr nie zna litości.

Trafiłeś do Blight (Ziem Spustoszonych) - gorzej już nie można było. Nie tykaj żadnego z drzew. Zabij każdego trolloka, co ci stanie na drodze i idź ścieżką, aż zobaczysz fort trolloków. Wejdź, wymorduj załogę (dla pomiotu Czarnego nie masz litości!), i przejdź ku korytarzom na górze i z prawej. Podejdź po schodach. Jest tu ich kilka - znajdź te z TA (Levitate) i kluczem na ziemi. Wróć do sali głównej, ale uważaj, teraz jest tam Szef Trolloków - ci zaś są twardzi i odporni jak wole jarzmo. Załatw go używając TA Decay, i rób uniki, dopóki nie padnie. Przejdź do wyjścia z lewej stroni izby głównej - powinno być teraz dostępne. Otwórz drzwi kluczem, idź aż do przełącznika. Rusz go i wróć do sali głównej, gdzie teraz podniosła się ściana. Przejdź i idź do zwalonego mostu. Przeleć nad nim (levitate) i wejdź w Bramę.

Znajdź drogę do ostatniej rogatki, gdzie zawróciłeś i odszukaj białą linię. Ruszaj dalej, ale upewnij się, że nie wracasz. Przejdź po wzgórzu. Dotarłszy do dziury, przeskocz po rumowisku mostu i zeskocz z wysokiej krawędzi. Idź przed siebie i podążaj za białą linią, aż dotrzesz rogatki z poszarpanym ciałem trolloka. Biegiem wedle białej linii - zbliża się Czarny Wiatr! Wskocz w Bramę - i wyjdź w Shadar Logoth.

Wspaniale i coraz lepiej! Legion wrócił i jest jeszcze gorszy - nie dasz rady go zabić. Weź Spirit Shield i poczekaj, aż Pasma znieruchomieją - ale uważaj na Pachołków, którzy mogą wyskoczyć skądkolwiek. Musisz zdobyć Levitate (na stopniach przed tobą). Aby przetrwać, trzykrotnie walnij (TA Dart) w każdą z czaszek, jakimi wali w ciebie Legion. Rób to, dopóki Czarny Wiatr nie odejdzie spod Bramy - wtedy daj w nią Nura i schroń się na Drogach.

Znalazłszy się na Drogach, odszukaj most i ruszaj za białą linią w lewo. Powinieneś trafić na platformy z Wybuszkami. Aby się od nich uwolnić, rozstrzelaj je Fireballem i lewituj na drugą stronę. Idź dalej - nie omieszkaj podnieść Ta (Heal i Swap Places).

Przy ostatniej Bramie wyjścia strzeże Czarna Siostra i jej trolloki. Szybko postaraj się załatwić trolloki, ale pilnie nasłuchuj i bacz na nadejście Czarnego Wiatru. Jak tylko go usłyszysz, rzuć na Czarną TA (Swap Places) - kiedy będzie stała bez ruchu przed Bramą. Przejdź przez Bramę - niech siostrzyczka sama, jeśli potrafi, uporа się z Czarnym Wiatrem. Coś ci mówi, że już jej nie zobaczysz. Sniff! KONIEC MISJI.

Misja 8

Odkrywka (Excavation)

Niedaleko jest tu forteca Białych Płaszczów. Trzeba uważać na durnych, zaślepionych fanatyków i spróbować uwolnić Siostry, które trzymają - być może - w niewoli. Na miejscu wykopalisk można niekiedy znaleźć starożytne Ter'Angreale. Znajdź je i posłuż się nimi podczas wejścia do fortecy Synów Światłości (w skrócie Świsynów).Przeszukaj lochy, by się dowiedzieć, jaki los spotkał członków ekspedycji.

No dobra, zaczynasz stojąc pyskiem do stromego zbocza. Odwróć się i rozwal pudła za namiotem, by zdobyć TA Chain Lightning i Fireball. Wejdź do namiotu - jest tam kolejny TA, tym razem Dart. Wróć gdzie zacząłeś i odwróć się ku lewej - powinieneś zobaczyć początek ścieżki znikającej w zieleni. Nie wspinaj się na rampę, przyjdzie jeszcze na to czas. Idź ścieżką - powinieneś natknąć się na pilnującego szlaku Białego Płaszcza, onegoż Świsyna (na przyszłość od Białych Płaszczów (BP), będziemy ich nazywali Bipkami). Bipki nie są twardsze od trolloków - nie gap się i otwórz ogień, w końcu to i tak tylko męski, szowinistyczny wieprz. Położywszy Bipka trupkiem, idź dalej - nie zaglądaj pod most, bo oprócz bardzo mokrej wody niczego tam nie znajdziesz. Idź przez wąski jar - po drugiej stronie jest wodospad. Tu też niczego nie znajdziesz, idź aż do kolejnej ścieżki. Na rozwidleniu nie skręcaj w lewo - tam też jest pusto, jak w zakopiańskiej Kasie Chorych pod koniec sezonu narciarskiego. Wejdź w tunel i podsłuchaj rozmowę Bipków, potem skręć za róg i załatw obu. Wróć do rumowiska pod ścianą i rozwal pudło, w którym znajdziesz TA Heal. Wróć tam, gdzie uwieczniłeś dwu Bipków i spróbuj przejść po moście. Ależ dmie! Spadasz do wody. Niczego tu nie ma - znajdź dziurę w Wieży pośrodku i wyjdź z wody. Wejdź w łuk po lewej i weź TA (Seeker). Przejdź przez kolejny łuk i wespnij się na kręte schody - idź, dopóki nie zobaczysz dziury w ścianie. Wtedy lekko się cofnij i wskocz do środka. Teraz w zasadzie będzie dość prosto - wspinaj się po rumowiskach i przełaź po zwalonych kolumnach, aż dotrzesz do miejsca, gdzie ściana popękała. Rozwal ją do końca (TA Dart) i załatw patrol Bipków. Potem przejdź w prawo i jeszcze raz w prawo do tunelu. Tunelem idź aż do komnaty, gdzie wejdź po schodach i załatw Bipka Łucznika - łatwo ich pokonać, bo nałożenie strzały na cięciwę i napięcie cięciwy trochę trwa, a ty możesz walić natychmiast. Rozwal pudła, by wziąć TA (Fireball). Dobrego nigdy za wiele. Wróć niżej i rozwal pudło pod schodami do elewatora, a potem stań na platformie z prawej, pociągnij za dźwignię i podjedź w górę. Wuala! jak mawiał pewien golibroda z Poznania. W następnej komnacie rozwal skrzynię, by zdobyć TA (Dart) i weź TA Air Shield. Pierwszą część misji masz za sobą.

Wróć tam, gdzie rozwaliłeś ścianę (przypominamy, że to całe zniszczenie i rzeź jest dziełem słodkiej i wiotkiej dziewicy). Użyj drewna jako mostu do następnej wieży i wespnij się po krętych schodach.

Na szczycie przejdź przez DRUGIE wejście od lewej. Aktywuj Air Shield i wejdź, ochroni cię przed wiatrem. Wejdź w tunel i zabij dwu strażników na wzgórzu. Potem przejdź po moście i podążaj wedle ścieżki. Na rozwidleniu dróg zabij Bipka i niewzruszenie idź dalej. Po zaimprowizowanej rampie (kolumna) spuść się między ruiny i wejdź do budynku po Levitate. Wróć i wespnij się na wyższą rampę. Wejdź w tunel, zabij tam dwu strażników, a na końcu spójrz w dół i zabij Bipka z góry, jest bezsilny. Rozwal pudła obok i weź kilka TA (Seeker, Fireball, Chain Lightning i Heal). Przejdź po drewnianym moście i zwal drewno - przyda ci się do powrotu, jeśli spadniesz. Podsłuchaj rozmowę, potem walnij w gong - na odległej platformie pojawi się Łucznik. Zabij go i lewituj na drugą stronę. Zrób zwód w prawo i zabij strażnika w rogu, potem zejdź na sam dół - po drabinach albo spadając.

Wejdź w przejście i wydostań się do otwartych ogrodów, potem się odwróć i wespnij po drabinie... i po jeszcze jednej. Przeskocz do jaskini, wejdź, skieruj się w lewo i załatw Bipka. Na końcu przejścia jest TA Heal, potem przejdź do drugiej krawędzi, przy wejściu do jaskini weź TA Fireball, a na krawędzi TA Dart i Explosiwe Ward. Potem wróć i wejdź do jaskini. Wedrzyj się do obozu Bipków, zetrzyj w proch wszelki opór i porozwalaj skrzynie, w których znajdziesz TA (Swap Places). Będzie ci niedługo potrzebny. Przejdź do przeciwległej jaskini - bo na otwartej przestrzeni z lewej niczego nie ma. Wal przez jaskinię niczym pochodnia zemsty - uważaj na łucznika pośrodku bazy. Wejdź w niewielką furtę i wyjrzyj przez okno w jednych z drzwi - powinieneś zobaczyć Fortecę i gong na ścianie. Strzel w gong - strażnik wylezie, by zobaczyć, co się stało. Rzuć nań Swap Places i oto jesteś w Fortecy Bipków. Cha! Przejdź przez drzwi, spadnij w dziurę i przeszukaj wszystkie cele, by skończyć etap. KONIEC ETAPU.

Misja 9

Forteca Synów Światłości (The Fortress of The Light)

Bipki od pewnego czasu zbierały Ter'Angreale z wykopu. Zbierz ich jak najwięcej - jak już mówiliśmy, dobrego nigdy za wiele. Znajdź w tajnej kaplicy (nieopodal Sali Tronowej) - skrytkę Ta. o której wspominała Cerist. Potem trzeba ci jakoś wydostać się z Fortecy, i przedrzeć do Portalu, w nadziei, że zdołasz pójść za zaginionymi członkami ekspedycji.

Ten poziom nie jest osobliwie trudny. Zaczynasz w celi, gdzie nie masz żadnych TA. Weź klucze od martwego Bipka - jemu już się nie przydadzą - i wyjdź na zewnątrz. W ostatniej celi z lewej jest TA Personal Shield. Weź i wyjdź. Biorąc ze stołu Air Pulse i Seeker. Potem otwórz drzwi. Za łukiem po lewej jest Łucznik Bipek, zabij go, a następnie okrąż wielki, biały pal -totem i znajdź niewielki przełącznik. Znalazłszy go, wejdź w drzwi obok - włócznie zostaną unieruchomione. Wejdź po Chain Lightning i Dart, a potem wyjdź i przejdź przez kolejny łuk do budowli zewnętrznej. Rozwal beczułki i skocz na drewnianą jakby pochyłość. Spowoduje to efekt domina i stalle jedna po drugiej zaczną się walić, wybijając na koniec dziurę w podłodze. Możesz wejść do podziemnych korytarzy. No to właź, nie ma się co szczypać...

Wejdź w kolejny korytarz, skręć w prawo, potem w lewi oraz jeszcze w lewo na rozwidleniu dróg. I jeszcze raz w lewo. Idź aż do drabiny, na którą się wespnij. Otwórz klapę na górze i wejdź do Ogrodów Fortecy Świsynów. Znajdującego się tu Bipka załatw na odległość (Seekerem) i potem idź po ścieżce, ale nie wchodź w drzwi, tylko obejdź wieżę z lewej. Są tu dwa Korzenie (na krawędzi stawu), wejdź do stawu i wespnij się na kratę po przeciwległej stronie. Wypchnij kraty z najbliższego okna, wejdź i posłuchaj mamrotania jakiegoś Bipka. Rozwal skrzynie, by narobić hałasu i zabij Bipka, który przyleci sprawdzić jego źródło. Wejdź tam, skąd przyszedł i zabij drugiego strażnika (jest z lewej strony). Rozwal pudła, by znaleźć Dart i Personal Shield. Wróć do okratowanej ściany i przejdź po krawędzi do wąskiego parapetu, aż dotrzesz do kilku różnokolorowych szklanych okienek. Rozwal okno Podmuchem i wciśnij się do środka. Weź TA, które tu znajdziesz (Dwa Darty, Dwa Fireballe, Heal i Personal Shield). Wyjdź przez przeciwległe drzwi. Na końcu korytarza są dwaj strażnicy - nie mogą cię zobaczyć, odpal więc w ich stronę sześć Seekerów i będziesz miał spokój. Pójdź tam, gdzie stali i walnij w gong. Z mniejszych drzwi po lewej i prawej w głębi wyjdą dwa Bipki z łukami - załatw obu. Wejdź do kolejnej komnaty przez którekolwiek z mniejszych drzwi. Na odległych platformach są TA (Heal z Seekerem i Dart z Detect'em na drugiej). Trzeba do nich podskoczyć. Potem zsuń się na dół i wejdź w duże drzwi pośrodku. W następnym pomieszczeniu skręć w prawo i ruszaj schodami w górę - zabijając strażnika na szczycie. Podejdź ku środkowi i ruszaj przejściem dalej - weź klucz z kółka. Wróc na środek i spadnij prosto do niewielkiej fontanny, w której jest TA (Fireball). Wyskocz i ponownie wejdź do poprzedniej komnaty z dwojgiem mniejszych drzwi, potem pójdź w lewo i kluczem, jaki znalazłeś, otwórz wysokie, wąskie drzwi.

Trafisz do rozległej komnaty z okrągłym "czymś" pośrodku, nie masz tu wrogów, więc nie masz się co martwić. Obejdź tę rzecz z prawej, aż dotrzesz do małych drzwi w prawej ścianie, wejdź w nie i weź TA (Seeker i Explosive Ward). Wyjdź i wejdź do wielkiego okrąglaka przez najbliższe wejście, potem wejdź na elewator pośrodku pawilonu, by zjechać do krypty. Wyjdź, jest tu strażnik - spróbuj go zabić z zaskoczenia, gdy cię zobaczy, albo gdy go zranisz, skoczy do dźwigni na końcu korytarza i wpuści dwóch Bipków. Skończywszy tutaj, znajdź kratę w posadzce i znów wejdź do kanałów. Kiedy się w nich znajdziesz, skieruj się w lewo i wskoczywszy do wody przy dnie poszukaj TA Fireball. Wyjdź po drewnianej drabinie i wespnij się na drewnianą konstrukcję, aż dotrzesz do komnaty, gdzie dostęp do ściany blokuje ci konstrukcja z dykty. Podejdź z prawej i rozwal pudła, używając Dart i Explosive Ward, potem rzuć Fireball na dyktę. Pokaże się woda, która wypełni poziom. Daj nura i skręć ku lewej. Przepłyń ponad kratami. Skieruj się w prawo, skieruj się pod mech. Ruszaj w prawo, wespnij się na drabinę wiszącą w powietrzu. Na górze odwróć się dookoła i weź TA (Seeker, Explosive Ward i Fireball). A potem rozwal pudła, by zdobyć TA (Detect Traps) znów się odwróć i idź prosto, a potem skręć w prawo ku niebieskawej komnacie. Tu znajdziesz TA (Heal, Dart i Fireball) - uważaj na włócznie - a potem wyjdź i skieruj się w prawo. Na następnym skrzyżowaniu skręć w lewo, a potem jeszcze raz w lewo. Wpadniesz na strażnika. Uporawszy się z niemilcem, znajdź na ścianie niewielki wyłącznik, by unieruchomić włócznie i wejdź do komnaty po dwa Korzenie. Potem wyjdź i idź jak przedtem. Powinieneś znaleźć jeszcze jeden przełączniczek, walnij i wejdź. Znajdziesz teraz TA (Heal, Dart, Fireball i Explosive Ward). Wyjdź i skieruj się w prawo. Teraz wejdź do otwartej komnaty i przygotuj się na bitwę. Zrób zwód i zacznij walić w obu żołnierzy - oni zaś szybko kopną się do gongu przy ścianie. Załatw obu, potem rozpraw się z Łucznikiem, wezwanym głosem gongu, a potem wejdź tam, skąd przyszedł. Rozwal pudła, by zdobyć Explosiwe Ward, a potem rusz przełącznik i wyjdź. W prawej ścianie powinno pojawić się przejście. Idź dalej.

W kolejnej komnacie weź ze stołu Korzeń i otwórz następne drzwi. Jest tu strażnik. Zabij go, a potem zaopiekuj się łucznikiem z wyższych ramp - tego załatw Seekerem. Wespnij się po rampie i idź w lewo. Jest tu sporo rozmaitych TA. W pudłach znajdziesz Fireball, możesz też natknąć się na Dart, Whirlwind, Earth Tremor i Decay. Wróć rampą w dół i wejdź w drzwi po prawej. Skieruj się w lewo i weź Balefire z małej rozpadliny. Nie używaj go, dopóki ci nie powiemy, kiedy. Odwróć się dookoła i idź przed przejściem siebie, potem skręć w lewo. Zabij Bipka, przejdź na prawo, a potem raz jeszcze w prawo i po schodach w górę. Odległych Strażników zabij Seekerem, a potem idź prosto tam gdzie byli i przy łuku skręć w prawo, a potem przejdź po moście. Idź przed siebie - trafisz do Zbrojowni. Podejdź ku przeciwległej ścianie, zabij strażnika i zbadaj wszystkie skrzynie - znajdziesz TA Fireball, Seeker i Fire Shield. Skończywszy poszukiwania, przejdź tam, gdzie stał strażnik i pchnij kratę. Użyj Fire Shield, a potem wskocz w palenisko i wyjdź na zewnątrz.

Trafisz do stajen. Dość wysoko czai się tu Łucznik. Zabij drania, a potem wyjdź przez łuk po prawej i idź w prawo. Wejdź do niewielkiej komnatki na lewo i rozwal wszystkie pudła, by znaleźć Explosive Ward, Seeker, Unravel, Heal, Dart, i Fireball. Wyjdź na zewnątrz, ale nie otwieraj wielkich drzwi, bo trafisz na Śledczego, który potrafi świetnie posługiwać się swoimi TA i trzeba mu przyłożyć kilkanaście razy, by go pokonać... chyba, że masz TA Balefire. Naładuj go, trzymając wciśnięty klucz Fire, potem otwórz drzwi i wskocz w centralne przejście po drugiej stronie dziedzińca - i powinieneś zaskoczyć Śledczego, zanim się zorientuje, z kim ma honor. Jak tylko go zobaczysz, przyłóż mu z Balefire'a i powinien paść jak pies Pluto. Jeśli nie, przyłóż mu raz jeszcze. Kiedy skona, otworzą się drzwi po przeciwnej stronie dziedzińca i możesz wyjść. KONIEC MISJI...

Misja 10

Forteca Przeklętych (The Fortress of the Forsaken)

Wygląda na to, że kłopotom nie ma końca. Odszukaj Fortecę Przeklętników, a potem spróbuj dostać się do środka. Uważaj na sojuszników Przeklętych - siostry z Czarnych Ajah. Znalazłszy się wewnątrz, przeszukaj lochy i - o ile możesz - uwolnij swoich.

100
1
2
3
4
5
6
7

W tej misji nie masz trudnych zagadek - ale za to huk wrogów, więc uważaj i nie daj się zabić. Wykorzystuj TA (Heal) i często zapisuj grę.

Zaczynasz zwrócony twarzą do tunelu, wejdź i ruszaj przed siebie, a potem w lewo przez pole. Wejście do kopalni rozwal Fireballem. Potem wejdź i idź przed siebie, a na końcu skręć w prawo. Wysadź w powietrze wszystkie pudła, by znaleźć TA (Decay, Chain Lightning i Light Sphere). Potem skręć w lewo, obok pajęczej sieci, w prawo, raz jeszcze w prawo pomiędzy dwa pale. Obróć się ku prawej i zabij dwa trolloki, a potem weź ze ściany Dart. Za Dartem jest popękana ściana, rozwal ją i wejdź, by wziąć TA (Fireball, Seeker, i Heal).

Wróć do dwu pali i idź w prawo, jest tu wózek i nieopodal przełącznik. Walnij w przełącznik i zejdź z drogi wózkowi - jak cię trafi, to po tobie. Wózek rozbije deski za wodą. Rzuć się w wodę, weź TA (Fireball), przepłyń na drugą stronę i wyjdź z wody. Idź ku prawej - czeka tu Szef Trolloków, twardziel niebywały. Poczęstuj go trzema Decay'ami, a potem kilkakrotnie puść nań Fireballe - aż zgryzie piach! Idź ścieżką i skręć w lewo pod naturalny łuk. Stąd przejdź ku lewej i wejdź do budynku. Rozwal pudła, by zdobyć TA (Balefire i Earth Tremor). Balefire używaj tylko za naszą podpowiedzią, rzadko się go znajduje i lepiej go zachować na prawdziwych twardzieli. Wespnij się po schodach i zabij trolloka przy kominku, potem podejdź do kominka i weź TA (Fireball, Earth Tremor i Decay). Wychodząc z domu natkniesz się na Mydraala. Załatw go naładowanym wcześniej Balefire'em.

Wyjdź z domu i wróć pod naturalny łuk. Tym razem przejdź górą. Obejdź zbocze góry i odpal na obóz trolloków Earth Tremor. Porwą ich czarci, zanim bestie cię zobaczą. Przejdź przez miejsce, gdzie było ich obozowisko i zabij tego, co się czai na dole przy wzgórzu. Skręć w lewo i weź tu pod naturalnym łukiem Andilay Root, potem ruszaj raz jeszcze w lewo i zabij kolejnego trolloka. Idź dalej pod osłoną drzew, a potem skręć w prawo pod łuk. Na półce nad tobą jest Mydraal, załatw go (Decay+Seeker). Gdy bestia spadnie, wróć i wejdź do wody. Znajdź skrzynie na dnie jeziora i rozwal je, by wziąć TA (Freeze i Heal). Masz teraz gotową do użycia najpotężniejszą kombinację zaklęć w grze (Freeze i Balefire). Na razie ich nie używaj, przydadzą się potem.

Wyjdź z wody, ale pokaż się trollokowi z daleka przy małym domku - potknie się o niewielką platformę i zawali wejście, tworząc wygodną rampę. Zabij go i wejdź do domku.

Bezpośrednio po wejściu rozbij pięć beczułek pod schodami - znajdziesz tu TA (Personal Shield, Balefire, Seeker, Reflect, i Fireball). Podejdź po schodach, ale przygotuj TA Freeze. Na schodach obróć się i poczęstuj Czarną Siostrę, a potem solidnie naładuj Balefire. Gdy siostrzyczka zacznie odmrażać, przyłóż jej w łeb Balefire'em i po zawodach!

Podejdź do ław przy oknie, rozbij szkło, wskocz na ławy i przez okno przeskocz na przeciwległą ścianę. Spójrz w dół, zabij trolloka i naładuj solidnie Balefire. Naładowawszy TA, opuść się na dół - z drzwi po prawej wyłoni się Szef Trolloków. Przyłóż mu Balefire'em, ale nie więcej, niż trzy razy. Kiedy padnie, wejdź do klatki po TA Decay, a potem wyjdź i wejdź do jaskini. Idź nią dalej, przez studnię, tunelem i wyjdź przez dziurę.

Trafiłeś do fortecy. Zabij trolloka, który cię zaatakuje i znajdź jedyne przejście nie zamknięte kratą. Wejdź i podejdź po schodach. Usłyszysz rozmowę Mydraala i Czarnej Siostry, którzy znęcają się nad nieszczęsnym członkiem wyprawy do Odkrywki.

Podejdź do kraty przed tobą i skieruj się w lewo. Rozwal pierwszy stos skrzyń, by zdobyć TA (Aura of Unraveling, Seeker, Fireball i Dart). Pozostałe skrzynie rozwal Fireballem, a potem żwawo skocz przed siebie i szybko weź TA (Balefire i Fire Shield). Zobaczy cię Czarna Siostra z góry, więc szybko się odwróć w stronę, z której przybyłeś i przygotuj Freeze. Kiedy się pokaże, przyłóż jej wedle znanej ci już recepty (Freeze/Balefire). Z dołu przybędzie Mydraal, temu przylej S(i)eekerami. A potem przejdź na drugą stronę. Rozwal pudła, by zdobyć TA (Fork, Dart i Unravel). Spadnij na dół, ale NIE do wody, bo będzie ci łyso (kwaaaaaass!). Na dole skieruj się do najbliższego przejścia i idź ku lewej. Kręci się tu kolejna Siostra Czerni, przyłóż jej (Freeze/Balefire). Rozwal wszystkie pudła w strzeżonej przez nią komnacie - znajdziesz tu TA (Dart, Personal Shield, Heal, i Chain Lightning). Skieruj się w prawo od miejsca, przez które tu wszedłeś i idź korytarzem dalej. Trafiłeś do lochów. Przy pochodni podejdź w lewo i załatw Mydraala, szybko i sprawnie (Balefire to cudowna rzecz!), a potem wróć do pochodni i przejdź w prawo. W odległej celi jest Czarna Siostrunia - wiesz, co jej zrobić, choć to nic przyjemnego (ale widowiskowe!). Ma klucz, weź go, kiedy padnie i wróć do sadzawki z kwasem. Otwórz bramkę - z celi po prawej wyskoczy Mydraal - no to mu przysmydraaj! Weź klucze z podłogi. Wróć do lochu, gdzie zabiłeś Czarnulę i otwórz najbliższe drzwi, by zakończyć misję.

Misja 11

Lochy Przeklętych (The Dungeons of the Forsaken)

Zaraz po twoim przybyciu pojawią się strażnicy, czasu masz niewiele. Wykorzystaj go na odnalezienie wszelkich artefaktów, jakie mogli ukryć w celach więźniowie, a potem poznaj otoczenie. Fala za falą będą się pojawiać strażnicy z rozkazem wymordowania więźniów. Zamykaj kraty w rotundzie, co ograniczy im możliwość ruchu. Nie polegaj za bardzo na artefaktach - wykorzystaj otoczenie przeciwko wrogom. Postaraj się utrzymać przy życiu jak największą ilość więźniów. Jeśli stracisz pięciu, albo Siostra zostanie zabita, przegrałeś.

No dobra... zaczyna się zabawa. Musisz zacząć od pozamykania krat, by siły Przeklętych musiały szukać jak najdalszej drogi. Konkretnie trzeba ci zamknąć cztery bramy. Skocz w lewo, sprawdź wszystkie cele, szukając TA, przejdź przez Bibliotekę i zamknij Kratę nr 1., wróć do pochodni, przejdź w prawo, sprawdź cele i na końcu zamknij Kratę numer 2. Wróć znów do pochodni, ruszaj na wprost, potem w następnej komnacie wejdź w pobliski korytarz i idź, by zamknąć Kratę nr 3. Wejdź do komnaty z kwasianym basenem i przejdź przez bramę zamkniętą poprzednio, by zatrzasnąć Kratę nr 4.

Wrogowie nadciągną w czterech falach - każda trudniejsza do pokonania. Oto, co trzeba ci zrobić. Cofnij się do kwasianej komnaty, wespnij na sam szczyt i walnij w przełącznik, a potem weź TA (Whirlwind i Balefire). Odkryj, skąd wyłażą trolloki w tej wieży, na której stoisz (z drugiego piętra). Obłóż wyjście Wybuszkami i wespnij się ponownie na szczyt. Kiedy usłyszysz ŁUUP, znaczy, nadchodzą. Kiedy zobaczysz pierwszego stwora, przyłóż mu Whirlwindem i ciśnij go do kwasu - spróbuj tego na najgroźniejszym. Nie próbuj tego na Siostrach Mroku. Załatwiwszy wszystkich strażników, albo zwaliwszy ich do kwasu, zejdź, ruszaj za niedobitkami i zniszcz pozostałych. Siostry tłucz tylko Balefire'em. Gdy zabraknie ci Whirlwindu, wróć na szczyt wieży, źródło jest niewyczerpane. Szukając celów, nie zapominaj o Mydraalach. A oto kolejne fale natarcia nieprzyjaciół:

Fala 1: 5 trolloków. Fala 2: 4 trolloki, 1 Mydraal. Fala 3: 3 trolloki, 2 Mydraale, 1 Czarna Siostra. Fala 4: 3 Mydraale, 2 Czarne Siostry.

Czarne Siostrzyczki tłucz oczywiście Balefire'em.

Na początku poziomu jest tu i sekretna komnata. Na prawo od pochodni zauważysz spękany mur. Rozwal go i znajdź Freeze (niezmiernie przydatny przeciwko Czarnym Siostrom), Kilka innych TA i cztery Korzenie. Koniec Misji.

Misja 12

Sanktuarium Wewnętrzne (The Inner Sanctum)

Trzeba ci odnaleźć i odzyskać ukradzioną Pieczęć. Zbierz jak najwięcej informacji dotyczących planów Przeklętych. I oczywiście wynieś stąd łeb w całości - co nie będzie łatwe.

To, jak do tej pory, najtrudniejsza misja. Zaczynasz twarzą do schodów. Obróć się w prawo i weź TA (Decay, Earth Tremor, i Personal Shield) z niewielkich piedestałów, potem rozwal pudła za tobą, by zdobyć inne TA (Heal, Dart, Fireball, Seeker, i Explosive Ward). Wyjdź i wejdź po schodach na górę. Skręć w prawo i jeszcze raz w prawo, a potem zabij trolloka. Wybiegnij na środek rozległej komnaty, a potem cofnij się do ukrycia, gdzie nie będzie cię można dostrzec z piętra. Na piętrze są Mydraal i trollok - pobiegną za tobą. Załatw ich i wbiegnij na podwójne schody - czają się tam drugi trollok i Mydraal. Rozwal ich z daleka Fireballami, a potem przejdź tam, gdzie stali. Na prawo są niewielkie drzwi. Wejdź i zatłucz Mydraala pod dającą się rozwalić ścianą (Earth Tremor). Część ściany się zawali. To, co z Mydraala zostało roznieś w strzępy szybkim ogniem z Dartów, a potem wespnij się, gdzie była ściana i na szczycie przejdź w lewo. Przejdź po kładce, z drugiej półki weź Levitate, pobiegnij ku przeciwległej stronie, rusz przełącznik i padnij na podłogę. Wejdź do niewielkiego gabineciku.

Przede wszystkim weź znajdujące się tu TA (Heal, Freeze, Earth Tremor, Fireball, Explosive Ward, Chain Lightning, i Unravel) z biurka w odległym rogu. Wskocz na środkowe biurko I przeczytaj pergamin - właściwie to sam ci się przeczyta. Nie zapomnij o TA (Swap Places i Reflect), a potem odwróć się ku ścianie przeciwległej do kominka. Widzisz okno. Rozwal je i wskocz z przygotowanym TA (Swap Places). Na wykuszu siedzi Mydraal. Rzuć nań Swap Places, rozbij okno i wskocz do komnaty. Rozwal szkło w małej szafce, by wziąć TA (Whirlwind, Chain Lightning i Heal), a potem podejdź do szafy, otwórz ją i weź Balefire (ciekawe rzeczy trzymają tu zamiast ubrań) oraz klucz.

Kluczem otwórz drzwi na końcu przejścia z prawej - i znów trafisz do gabinetu. Zabij Myrdraala, potem wróć do sypialni i wyskoczywszy przez okno spadnij na ziemię. Załatw obecne tu trolloki i wejdź na stopnie. Po kładce skieruj się w lewo, potem w prawo. Wejdź do wieży osadzonej w zboczu góry. I spójrz na dół wedle schodów. Jedyny dobry trollok, to martwy trollok. Zejdź aż na dno i wytłucz wszystko, co się rusza. Skieruj się do przejścia pod schodami, a przedostawszy się przez długi tunel, zobaczysz przejście w prawo. Ruszaj... ale nie do końca, bo uciechę przerwą ci trzy Mydraale i dwa trolloki. Atakujące z bliska. Zacznij spuszczać się w dół, ale przygotuj Freeze i nagle się cofnij. Z góry zeskoczy Czarna Siostra - załatw ją Fatality Freeze/Balefire, a potem idź ścieżką aż do strażnicy, dopóki nie pojawi się Szef Trolloków. Rzuć Freeze, przyłóż mu serią Fireballi i zakończ Seekerem - powinien mieć dość. Wejdź tam, skąd bydlę wylazło i skręć w prawo.

Trafisz do pomieszczenia obsługi paleniska. Weź z półki Dart i Fireball oraz sprawdź swoje zdrówko - w razie czego się podlecz. Wejdź w palenisko i z biegu wskocz w pierwszy wylot po lewej. Pociągnij za przełącznik i otworzy się przed tobą krata. Znów się uzdrów i zerknij w prawo. Mydraal składa jakąś obrzydliwą ofiarę. Przyłóż mu Zamrażaczem (Freeze) i popraw kilkoma Fireballami - i niech bestia zdycha! Wejdź do odległej jadalni w końcu następnego pomieszczenia i weź z półki TA (Disguise). Otwórz drzwi po drugiej stronie i wejdź na tyle daleko, by zobaczyli cię wszyscy strażnicy, a potem szybko się cofnij do jadalni. Kiedy zobaczysz, że wtykają łby w drzwi, rzuć na nie kilka TA (Tremor Earth) i powinni ich wziąć diabli. Wejdź do komnaty, gdzie siedzieli.

Duuuuże pomieszczenie. Przejdź w prawo, potem przejdź po pierwszych schodach i weź klucze na łańcuszku. Wejdź na dywan przed tobą i weź TA (Balefire). Zejdź najniżej po schodach i podejdź ku środkowi. Rzucą się na ciebie dwa trolloki - wiadomo, co masz im zrobić. Wejdź w którekolwiek boczne drzwi przy schodach. W następnym pomieszczeniu pałęta się Czarna siostra. Fatality (Freeze/Balefire). Weź TA (Personal Shield, Reflect, Fork, Fire Shield i Freeze) w pierwszym pomieszczeniu, TA Shift w środkowym i kolejne TA (Dart, Decay, Earth Tremor, Explosive Ward i Fireball) w następnym. Wyjdź i wróć tam, gdzie znalazłeś klucz. Na końcu korytarza jest przełącznik, pociągnij go, by otworzyć brązowe drzwi. Przygotuj TA (Disguise). Jak tylko otworzysz drzwi, użyj tego TA i pobiegnij na przeciwległą stronę komnaty (to pierwsza komnata, powinna być ci znajoma). Ponieważ jesteś Przebrany, nieprzyjaciele cię nie zaatakują. Podejdź do kraty z Wybuszkami po drugiej stronie, szybko użyj Fire Shield i Shift, by przedostać się na drugą stronę. Rozwal fałszywą ścianę po przeciwległej stronie i wejdź w drzwi.

W kolejnej komnacie weź TA Heal z krzesła i uzdrów się... bo będziesz potrzebował sił. Opuść się w dziurę pośrodku, weź dwa Fireballe, dwa Seekery i Balefire. Przygotuj Freeze, a potem podejdź przejściem ku dziedzińcowi.

SEPHRAEM

Sephraem pojawia się z lewej, w głębi tunelu. MUSISZ odpalić Freeze, zanim ona użyje swoje TA (Taint albo Soul Barb). Kiedy znieruchomieje, odpal trzy Balefire, zanim zdąży się odmrozić i po zawodach. Skradziona Pieczęć pokaże się pośrodku dziedzińca.

Misja 13: Zebranie Pieczęci

Wejdź do swej kwatery i weź swoje TA. Potem przejdź przez Kamień Portalu do świata, który znajduje się za nim. Zbierz tyle TA, ile to możliwe. W razie potrzeby korzystaj z ołtarza uzdrowień w świecie kamiennego portalu. Przejdź kolejno przez wszystkie kamienie portalów i zbadaj znajdujące się za nimi cytadele. Skradnij zawartą w każdej z nich jedną z pieczęci. Zabierz pieczęcie i wróć z nimi, by je umieścić na ołtarzu w sali tronowej. Kontynuuj, aż na ołtarzu znajdą się wszystkie cztery pieczęcie. Uratuj świat... i tyle.

Jest to już ostatni poziom w trybie Single Player. W zasadzie jest tu pięć podpoziomów, jeden gorszy od drugiego. Powodzenia i nie pękaj - jak rzekł Gumowy do Gumowego.

Zaczynasz w sali tronowej. Weź leżącą obok pieczęć i połóż ją na stole, który posłuży ci jako ołtarz. Wejdź teraz w drzwi po lewej. W tej komnacie, a lewym dolnym rogu jest TA (Seeker, Personal Shield i Unravel). Skończywszy tutaj, wróć do komnaty, w której zacząłeś i przejdź przez przednie, centralne drzwi. Przejdź przez pracownię i wyjdź przez niewielkie drzwi na tyłach. Tu skieruj się w prawo, a potem w lewo. Przejdź przez drzwi i wkrocz do ogrodu. Znajdź pośrodku kamienny portal i wejdź weń, by cię przeniosło do Świata Za Portalem - przez który musisz przejść, by zmierzyć się ze swoim przeznaczeniem.

Trafisz do jaskini. Idź tunelem, by wyjść na zewnątrz. Na krawędzi półki daleko przed tobą są dwa Trolloki i Myrdraal. Zabij ich Seekerami. Kiedy już się z nimi uporasz, wespnij się na rampę/pochyłość na prawo, aż na szczyt wzgórza. Przejdź w lewo, przez
Drewniany most i wejdź w następny Kamień Portalu.

To ziemia Przeklętych i Zapomnianych (Forsaken's Land). Cofnij się i przejdź ku lewej po TA (Dart), a potem przejdź przez dziedziniec po TA (Swap Places). Wejdź pod łuk i zabij łażącego tu trolloka. Przejdź w lewo łukowatym przejściem i zmierz się z Czarną Siostrą (jeśli masz Fatality Freeze/Balefire to najwyższy czas tego użyć. Jeśli nie, spróbuj użyć Decay, albo Reflect. Kiedy padnie na cztery łapy, przejdź tam, skąd się pojawiła i przejdź rejon areny, a potem podejdź pod łuk. Rozbij pudła z prawej, by zdobyć TA (Heal i Fireball), a potem wejdź po schodach ku lewej. W kolejnych łukowatych drzwiach jest pułapka (Oszczepy), więc uważaj i nie daj się zabić. Wejdź w korytarz po przeciwległej stronie. Z prawej strony łuku na końcu korytarza czeka Mydraal, zwab go jakoś ku sobie i załatw szybko kilkoma Dartami. Uważaj, by się nie wpakować w pułapkę (te ostrza), której uniknąłeś niedawno. Wejdź tam, gdzie czaił się Mydraal.

Przejdź przez przeciwległy łuk i zniszcz trolloka, ale NIE ID• dalej, bo za nim jest jama-głęboka-jak-nagła-cholera. Wyjdź i wróć do wielkiej komnaty, a potem skieruj się do korytarza w lewo. Zabij tu trolloka, a potem wejdź w korytarz, z którego wylazł, ale NIE ID• w lewo (Oszczepy, oszczepy, oszczepy). Skręć w prawo - to sala tronowa Ishamela, jednego z Przeklętych, ale nie pękaj, nie będziesz musiał z nim walczyć (a to trudniejsze, niż taniec z przepukliną. Łap Pieczęć i wiej co sił w nogach. Jeśli usłyszysz, że czymkolwiek strzela, użyj Unravel. Wróć, którędy tu przylazłeś i wiej przez kamienny portal. Znalazłszy się po drugiej stronie wróć do pierwszego kamiennego portalu i połóż Pieczęć na stole w twojej pracowni. Jedna z głowy, zostały dwie.

Wróć do Portal Stone Land i znów wespnij się po rampie, tyle że przy wejściu do jaskini skieruj się w prawo. W niewielkiej sadzawce w rogu jest tu TA (Levitate i Find Traps). Weź je, a potem pociągnij przełącznik w tej komnacie i zejdź ze śladów. Gdy wózek przejedzie, idź po śladach, aż do szczeliny. Spadnij pomiędzy ślady i weź TA (Chain Lightning i Explosive Ward). Pociągnij za przełącznik i wyjdź na zewnątrz przez otwartą kratę. W wodzie znajdziesz TA (Decay) a pod wodospadem TA Tracer, Dart, i Fireball. Wyjdź z wody, weź TA Fireball (na brzegu) i ponownie podejdź po rampie.

Wejdź do sztolni i tym razem przeskocz przez rozwalone torowisko. Skręć w prawo i wyjdź na słońce. Masz przed sobą rozległe pole ze świątynią pośrodku. Na dachu świątyni siedzi Łucznik Bipek. Odpal sześć Seekerów i cofnij się. Po dokonaniu zbożnego dzieła przeskocz do brązowej ściezki wiodącej w górę. Lewitując wznieś się do miejsca, skąd strzelał Łucznik. Stań na posadzce pośrodku - ta się zapadnie i zlecisz do kaplicy. W tej komnacie jest Healing Altar, więc uzdrów się całkowicie i bez reszty, a potem znajdź TA (Unravel i Fireball). Kiedy będziesz gotów, wejdź w podwójny łuk i wespnij się po krętych schodach. Na szczycie znajdź TA (Freeze, Tracer i Earth Tremor) na półce za tobą. Potem wyjdź i pójdź ścieżką na zewnątrz. Na szczycie wzgórza jest Bipek, załatw go i wejdź w kamienny portal, którego strzegł.

Znasz to otoczenie? No jasne, przecież to ogrody Fortecy Takich Synów (Synów Światłości, znaczy). W rogu masz TA (Fireball i Dart), weź je i przebiegnij po ścieżce, miń wieżę i załatw strażnika. Skieruj się w prawo, przez staw i podejdź po kracie po jego przeciwległej stronie. Potem po parapecie okiennym przejdź w lewo i wejdź w okno. Zabij strażnika wewnątrz i rozwal skrzynie, znajdziesz w nich TA (Personal Shield). Wyjdź na korytarz i idź ku prawej, rozbij tam skrzynie by wziąć TA (Fork i Chain Lightning),
potem zejdź po zapadających się schodach a na końcu przejścia uwolnij od udręki życia biednego Łucznika. Teraz będzie nieco trudniej. Zajrzyj ostrożnie do rozległej sali tronowej i znajdź strażnika przy ołtarzu z pieczęcią (po prawej stronie komnaty). Załatw go cicho i spokojnie (Balefire), tak, by nie miał czasu uderzyć w gong i wezwać swego pana. Chwyć Pieczęć i przeskocz przez płomienie. (miejmy nadzieję, że zostało ci jeszcze nieco zdrowia). W tej komnacie są TA (Dart, Heal, Personal Shield, i Fireball), weź je, a potem użyj windy I zjedź ku wieży. Jeśli wcześniej zabiłeś strażnika, co się gapi z balkonu, możesz się wymknąć bez walki, jeżeli nie, to trudno - trzeba ci go załatwić teraz. Zejdź po schodach, wyjdź do ogrodu i przejdź przez kamienny portal, by wrócić.

Świat Kamiennego Portalu nieco się zmienił. Idź do kaplicy, by się uzdrowić, a potem wskocz w dziurę na ścianie. Przejdź w lewo wzdłuż ściany by wziąć kilka Korzeni Andilay, TA (Decay), a potem załatw Bipka Łucznika na odległym brzegu. Przejdź przez wodę, przełóż dźwignię i otworzy się krata do Kopalni. Jest tu dwu Bipków, cofnij się nieco o załatw obu, potem znajdź pierwszy portal i wróciwszy do Tar Valon umieść Pieczęć na stole. Trzeba ci znaleźć jeszcze tylko jedną, ostatnią. Wróć do Portal Stone World i ponownie odszukaj rozległe pole przy kaplicy. Wejdź w tunel pod kratą i skieruj się z jego biegiem. Tędy trafisz do ostatniego kamienia Portalu.

Wróciłeś do Shadar Logoth. Sama przyjemność, nie mogłeś trafić lepiej! Idź prosto przed siebie (z boków nic nie znajdziesz) i zabij na końcu Pachołka. Wejdź pod spory łuk, a potem pod następnym sporym skręć w prawo. Jest tu TA (Chain Lightning). Prtzejdź do kolejnej sali. Opuść się niżej i zabij Pachoła, który się tu czai, potem zejdź po krętych schodach. NIE ZBLIŻAJ się do podestów, bo są uzbrojone w pułapki (wyskakujące oszczepy, tfu! Co za sposób witania gości, choćby i niemiłych). Na schodach jest dwu nieprzyjaźnie nastawionych Pachołków, załatw ich, a potem wespnij się i spotkaj z Legionem (w kolejnej komnacie). Odpal weń wszystkie Decaye, jakie masz, potem przygotuj Darty i zniszcz te czaszki, jakimi zacznie w ciebie walić. Gdy wreszcie padnie w piach, wejdź tam, gdzie był i weź Pieczęć z ołtarza w głębi i po lewej. Wziąwszy Pieczęć szybko się odwróć i zatłucz Pachołka, co zechce zaskoczyć cię z tyłu (znamy takich, znamy!), potem wyjdź i weź TA (Seeker i Fireball). Opuść się do wody w dole i wejdź do tunelu. Podążaj nim aż do kraty, pociągnij za dźwignię na lewej ścianie, ale uważaj tu na liczne Pasma Mashadara. Idź ku prawej, pod most i wespnij się na schody. Przejdź przez most i pobiegnij do Portalu. Gdy się znajdziesz w Portal Stone World, jaskinia runie ci na łeb. Znajdź dziurę, która wiedzie do podwodnej sadzawki, przepłyń i wydostań się na powierzchnię. Wróciłeś do jeziora przy kaplicy. Przez Kopalnię przedostań się do pierwszego Portalu i połóż ostatnią pieczęć na twoim stole w Białej Wieży. Uff, po raz kolejny uratowałeś świat.

KONIEC

Jajec

Solucja niniejsza powstała, dzięki uprzejmości Tima Warrena.

producent: Microsoft
platforma: PC

Age Of Empires 2: The Age of Kings

Jedna z najnowszych superprodukcji Microsoftu - AoE 2 - wprawdzie już na naszych łamach gościła, ale przy pierwszej swej odsłonie był to jedynie poradnik taktyczno-budowlany (dla zainteresowanych - Plus z października zeszłego roku). Teraz zaś mamy zaszczyt zaserwować Wam pełną solucję, dzięki której żywot w wiekach Królów nawet i dla świeżo upieczonych władców nie powinien przysparzać zbyt wielu kłopotów. A zatem - do boju!

Kampania 1 - William Wallace

W tej kampanii będziemy prowadzili wojska szkockie i stoczymy kilka potyczek z siłami angielskimi (oglądaliście film Braveheart?). Pierwsza kampania jest typowym tutorialem, pełni rolę wprowadzającą do pozostałych, trudnych misji. W ciągu kilku scenariuszy szybko nauczymy się dowodzenia jednostkami, rozbudowy naszego imperium, a także podstaw walki. Pomyślne, samodzielne ukończenie pierwszej kampanii, oznaczać będzie, że jesteście już w pełni gotowi zmierzyć się z wyzwaniami, jakie niosą za sobą następne scenariusze.

Kampania 2 - Joan Of Arc

Misja 1-Unlikely Messiah

Cel:

1. Doprowadzić Joan do Chateau Of Chinon.

Łatwa misja początkowa, nie wymagająca od nas praktycznie żadnych umiejętności. Wystarczy dobrze zaplanować podróż i ciągle chronić Joan (nie możemy pozwolić sobie na jej śmierć). Opuszczamy garnizon, przyłączy się do nas kilka jednostek, gotowych zginąć za naszą sprawę. Grupujemy nasze oddziały: 1-4 Man-at-Arms, 2-4 Crossbowman, 3-2 jeźdźców, 4-Joana (w ten sposób znacznie ułatwimy sobie życie, będziemy mogli szybciej i precyzyjniej wydawać rozkazy), udajemy się drogą na południowy-zachód. Przyglądamy się potyczce Anglików z Francuzami, niestety nie jesteśmy w stanie pomóc naszym sprzymierzonym oddziałom. Gdy gwar bitewny ucichnie i wojska angielskie wycofają się na wschód, kontynuujemy naszą wędrówkę w kierunku południowo-wschodnim. Dość szybko dojdziemy do zburzonego mostu - trudno, będziemy musieli poszukać innej drogi. Odbijamy na północny-zachód, toczymy szybko potyczkę z małym odziałem wroga i wciąż udajemy się drogą, tym razem na północny-wschód. Przechodzimy przez most, wejdziemy do sprzymierzonej wioski. Okoliczne jednostki, za namową Joan, zasilą nasze szeregi (8 Pikeman, 4 Man-at-Arms - szybko ich grupujemy, i maszyna oblężnicza Capped Ram przyda się już niebawem). Zawracamy, wracamy mostem na stały ląd i skręcamy na zachód. Szybko dojdziemy pod mury jednej z twierdz naszego wroga. Na szczęście jest ona dość słabo broniona, za pomocą Capped Ram przebijemy się przez mury i wyeliminujemy ewentualnych obrońców. Udajemy się na północny zachód, przechodzimy przez rzekę (w miejscu, gdzie znajduje się płycizna) i dochodzimy do kolejnej, sprzymierzonej wioski. Niestety, okupują ją dość znaczne siły wroga, czeka nas wyjątkowo trudna potyczka (naszymi Pikemanami atakujemy konnicę wroga, Kusznikami staramy się z daleka razić wrogie jednostki, a Man-at-Arms wykorzystujemy do obrony). Jeśli siły wroga będą wyjątkowo liczne i ten sposób nie przyniesie rezultatu, to możecie skorzystać z małego podstępu - wysyłamy naszych Konnych do wioski, wybijamy konnicę wroga (dodatkowo można ją zwabić poza wioskę, w miejsce, gdzie czają się nasi Kusznicy - odniesiemy mniejsze obrażenia). Teraz jak najszybciej udajemy się Joan do wioski i zajmujemy port na zachodzie. Zdobędziemy trzy statki transportowe. Okrętujemy na nie naszą armię, płyniemy na południe. Lądujemy na zachodniej plaży, położonej w centrum mapy. Podążając na zachód, dojdziemy do kolejnej, sprzymierzonej wioski. Mijamy most na północy i podążamy wprost do zamku.

Misja 2- The Maid of Orleans

Cele:

1. Eskortować Joan do Blois, nim Anglicy zniszczą katedrę w Orleanie.

2. Doprowadzić Joan i 6 wozów kupieckich do Orleanu.

3. Zniszczyć jedną angielską fortecę.

Dość trudna misja. Szybko pędzimy na północ do Blios (po drodze czeka nas mała potyczka z konnicą wroga). Na nasze rozkazy czeku tu całkiem spora armia - kilku Kuszników, spora grupa konnych rycerzy, a także 6 wozów kupieckich z zaopatrzeniem. Na północnym-wschodzie znajduje się port, a w nim dwa statki transportowe. Ładujemy na nie wszystkie nasze jednostki (Blios pozostawiamy kompletnie bez obrońców), w ciągu kilku kursów przeprawimy się na drugą stronę rzeki. Podążamy na północny-wschód, dość szybko dojdziemy do Orleanu. Dostaniemy nowe rozkazy - zniszczyć wybrany zamek Brytyjczyków. Z wozów towarowych dostaliśmy sporą ilość surowców - 1500 drewna, 1000 jedzenia, 1500 złota i 500 kamienia. Zanim przejdziemy do działań ofensywnych, musimy zebrać troszkę silniejszą armię. Zaczynamy od obrony naszego miasta, przeciwnik z furią będzie atakował od wschodniej strony. Umieszczamy naszych kuszników w wieżach strażniczych - to powiększy zasięg ich działania. Jeśli przeciwnik zaatakuje katapultami lub łucznikami - wysyłamy za mury miasta naszą konnicę, która w ciągu chwili powinna wysłać naszych wrogów wprost do piekła! Szczególną uwagę należy zwrócić, czy nasz rywal nie wysłał w naszym kierunku Mnichów - wystarczy chwila nieuwagi i już straciliśmy kilka jednostek, które przeszły na stronę wroga. Dlatego wszystkie nasze oddziały powinny znajdować się daleko od murów lub przebywać w którejś z wież. Koleją ważną sprawą jest niedopuszczenie wroga do zniszczenia Katedry, należy ją bezustannie reperować (albo po prostu nie pozwolić na jej atakowanie). Ataki przeciwnika nawet na chwilę nie ustaną, co chwila w pobliżu naszego miasta będą się pojawiać nowe oddziały wroga, dlatego równocześnie musimy zająć się przygotowaniami do ofensywy. Jak najszybciej przechodzimy do trzeciej epoki - zamków. Będziemy mogli wybudować dwa ważne budynki - Siege Workshop (bez maszyn oblężniczych nie ma szans na zdobycie fortec przeciwnika) i Świątynie (dzięki Mnichom powiększymy szeregi naszej armii - wystarczy rozstawić ich w pobliżu murów i przeciągać na nasza stronę wszystkich przeciwników, którzy tylko ośmielą się zbliżyć). Budujemy kilka farm (jedzenie się przyda - zawsze możemy sprzedać je na targowisku i uzyskać trochę złota), kilku wieśniaków wysyłamy do ścinania drzew, które znajdują się na terenie miasta. Dodatkowo można wybudować dwa statki rybackie (w porcie, który zajęliśmy na początku) - powiększy to zapasy naszego jedzenia. Zwracajcie pilnie uwagę na poczynania wroga, czy nie przełamał w którymś miejscu naszych linii defensywnych - na bieżąco wysyłamy wieśniaków do reperacji murów. Gdy opanujemy sytuację i ataki wroga osłabną, przechodzimy do drugiej części naszego planu. Budujemy jak najwięcej maszyn oblężniczych - przynajmniej 4 Katapulty i 4 Tarany. Za pozostałe surowce rekrutujemy konnicę, u Kowala ulepszamy nasze wyposażenie. Grupujemy jednostki i ruszamy do ataku. Najsłabiej chroniony

Imperial Age
Farmer
25/25
Britons
King Edward

jest zamek na południu - wysyłamy jednego zwiadowcę, który dostanie się w pobliże wrogiej warowni. Jeśli po drodze nie napotka on żadnych jednostek wroga, w pobliże zamku przeciwnika wysyłamy resztę naszej armii (Orlean pozostawiamy bez obrońców). Najpierw rzucamy do ataku Katapulty, z ich pomocą niszczymy wieże strażnicze, a także bramę. Naszą konnicą osłaniamy nasze machiny oblężnicze, atakujemy wszystkie wrogie jednostki - nie możemy dopuścić wroga w pobliże katapult (są kompletnie bezbronne przy walce w starciu, w ciągu chwili zostaną zniszczone). W pobliżu warto posiadać kilku Mnichów, którzy będą leczyli naszych konnych, a także w razie możliwości przeciągali wrogie wojsko na naszą stronę. Gdy mury runą i wejście do miasta stanie otworem, rzucamy do ataku nasze Tarany. Od razu atakujemy nimi zamek. Pod obstrzałem katapult i siłą Taranów powinien szybko obrócić się w gruzy.

Misja 3- The Cleansing of the Loire

Cel:

1. Zniszczyć trzy wybrane zamki wroga.

Misja łatwiejsza troszeczkę od swojej poprzedniczki. Na mapie znajdują się cztery zamki Brytyjczyków, każdy chroniony wieżyczkami i otoczony murami. Wystarczy, że zniszczymy trzy z nich. Zaczynamy z kilkoma wieśniakami i sporawym oddziałem na jednej z wysepek położonych na południowym-zachodzie. Szybko podróżujemy na południe, ładujemy naszą armię do łodzi transportowych. Przepływamy na wschodni brzeg i lądujemy na plaży. Podążamy na północny-wschód, do miejsca, w którym znajdują się dość duże ilości złota. Tutaj założymy naszą osadę. W pobliżu, na wschodzie znajduje się tartak wroga. Od razu atakujemy! Dalej, na północnym-wschodzie odnajdziemy małą wioskę przeciwnika. Obchodzimy ją dookoła, i atakujemy z zachodniej strony. Niszczymy stację wydobywczą, koszary, kowala (na południu) i targowisko (na północy). Nie atakujemy wież i Town Hall - nie ma sensu narażać naszych wojsk na niepotrzebne obrażenia, po wybudowaniu maszyn oblężniczych bezproblemowo zniszczymy resztę budynków wroga. W niedużej odległości od Town Hall (poza zasięgiem strzał obrońców) ustawiamy naszych łuczników - w ten sposób odetniemy wroga od surowców. Powoli rozbudowujemy naszą osadę (będzie potrzebna duża litość wieśniaków, ponad 20 - zapewni nam to szybki rozwój). Na północy, w pobliżu złóż kamienia, zakładamy stację wydobywczą. Warto otoczyć nasze miasto murem i wybudować kilka wież strzelniczych - uchroni nas to przed jakimikolwiek próbami ataku wroga. Stopniowo rośniemy w siłę. Przechodzimy do trzeciej epoki, budujemy fabrykę maszyn oblężniczych, uniwersytet i świątynię. U kowala spokojnie ulepszamy nasz ekwipunek. Bez pośpiechu rekrutujemy kolejne jednostki. Nasza armia przede wszystkim powinna składać się z konnicy (przynajmniej 20 jednostek), i dużej ilości maszyn oblężniczych (co najmniej 5 katapult i 5 Taranów). Jako uzupełnienie zatrudniamy 10 Mnichów - błyskawicznie wyleczą każdą z naszych jednostek. Przygotowani w ten sposób ruszamy do boju. Na północnym-wschodzie znajduje się pierwsza warownia wroga. Jest ona dość słabo broniona, katapultami niszczymy wieże obronne, konnica oczyszcza teren z wrogich jednostek (można do tego celu również wykorzystać Mnichów). Taranami rozwalamy bramę i atakujemy zamek. Wszystko powinno pójść jak po maśle. Uzupełniamy straty i ruszamy do ataku na kolejny zamek, który znajduje się w północno-wschodnim rogu mapy. Tu wyzwanie jest troszkę większe, przeciwnik dysponuje dużą liczbą obrońców. Stosujemy taktykę identyczna jak ostatnio, jak najszybciej forsujemy mury, niszczymy zamek i przeprowadzamy zmasowany odwrót. Szkoda czasu (i jednostek) na całkowite zniszczenie miasta wroga. Po raz kolejny uzupełniamy straty i uderzamy na warownię brytyjską, znajdującą się na południu (od ostatniego pokonanego zamku). Zadanie jest niespotykanie łatwe, niczym burza przemkniemy przez linię defensywną wroga, w ciągu kilku chwil wytniemy w pień obrońców. Sprowadzamy pod mury kilka naszych Taranów i szybko rozwalamy w pył warownię nieprzyjaciela. Francja wygrywa po raz kolejny! Drżyjcie angole, wasza zagłada jest nieunikniona.

Misja 4- The Rising

Cele:

1. Podążyć na zachód i wspomóc francuskie oddziały.

2. Zniszczyć Town Center w Chalons.

3. Zniszczyć Town Center w Rheims.

4. Zniszczyć Town Center w Troyes.

Zaczynamy z dość silną armią. Szybko podążamy w wyznaczone miejsce. Poruszając się na zachód, musimy stoczyć małą potyczkę z siłami wroga - z łatwością rozbijemy ich w puch. Dojdziemy do naszej wioski, jak najszybciej zabieramy się do rozbudowy, zatrudniamy sporą liczbę wiśniaków i przystępujemy do pracy. Dostaniemy nowe rozkazy - zniszczyć Town Center w trzech wrogich miastach. Znajdują się one po północnej stronie rzeki i są dość dobrze bronione. Powoli rozbudowujemy nasze miasto, jak najszybciej opłaca się otoczyć je murem i wybudować kilka wieżyczek strzelniczych - wróg, co jakiś czas wysyłał będzie w naszym kierunku grupki żołnierzy. Spokojnie przechodzimy do czwartej epoki - zyskamy dostęp do wielu nowych rodzajów jednostek. Ulepszamy wyposażenie konnicy u Kowala, w zamku produkujemy kilka wspaniałych maszyn oblężniczych - Trebuchet. Po rozłożeniu miotają one na dużą odległość kamienne pociski - wrogie budynki padają niczym domki z kart. Właściwie to już możemy zaatakować pierwsze z miast. Wysyłamy kilka Trebuchetów na północ, jako osłonę dodajemy kilku, kilkunastu Paladynów (lub innych konnych). Maszyny oblężnicze rozkładamy zaraz po przejściu rzeki i przystępujemy do obstrzału Town Center. Po jego zniszczeniu miasto Chalons podda się nam bez walki. Z kolejnymi nie pójdzie już tak łatwo. Wycofujemy naszą armię i kontynuujemy rozbudowę naszego miasta. Gdy skończą się złoża kamienia i złota w pobliżu naszego miasta, wyruszamy na wschód - za pomocą Trebuchetów niszczymy wieże strzelnicze przeciwnika i wysyłamy wieśniaków do pracy. Zbieramy silną armię: przynajmniej 20 Paladynów, 7 Trebuchetów i 10 Mnichów. Czeka nas najtrudniejsze zadanie - zniszczenie Town Center w Rheims. Problem tkwi w tym, iż jest ono dokładnie otoczone murami i bardzo dobrze bronione (maszyny oblężnicze i olbrzymie ilości łuczników). Trzeba przeprowadzić szybki i skuteczny atak. Przemieszczamy naszą armię na północ, przechodzimy rzekę, podróżujemy jak najdalej w kierunku północnym. Dopiero teraz skręcamy na wschód. W niedługim czasie dojdziemy pod mury Rheims. W dość dużej odległości rozkładamy Trebuchety, za ich pomocą niszczymy wieże strzelnicze, a także robimy sobie dość spore przejście w murach. Jeśli nieprzyjaciel rzuci do ataku grupki łuczników, staramy się zniszczyć za pomocą Trebuchetów (niech 2 strzelają do łuczników, reszta niszczy mury). Jeśli siły przeciwnika będą wyjątkowo duże - rzucamy do ataku konnicę - niestety, decydując się na takie posunięcie, trzeba liczyć się z ewentualnymi stratami. Gdy przejście w murach miasta będzie już gotowe, pakujemy wszystkie Trebuchety, leczymy naszą konnicę i przechodzimy do drugiej części ataku na miasto. Przez przerwę w murach wpadamy do miasta, siejąc śmierć i zniszczenie. Zaczynamy od unicestwienia wszystkich maszyn oblężniczych, jakie wyprodukował przeciwnik (szczególnie szybko należy zniszczyć Katapulty). Korzystając z zamieszania, wprowadzamy do miasta nasze Trebuchety, rozkładamy je w pobliżu Town Center i zaczynamy obstrzał. Nie przejmujcie się wrogimi jednostkami - bez strat własnych nie da się wygrać tej potyczki. Konnica niech stara się robić jak najwięcej zamieszania, odwracać uwagę wroga od Trebuchetów. Kilka pocisków i wrogie Centrum przestanie istnieć. Kolejny cel wykonany. Szybko wycofujemy nasze siły, czekamy aż przeciwnik ogłosi kapitulację. Najtrudniejsze mamy już za sobą, ostatnie miasto jest dużo słabiej chronione. Wkraczamy do pustego miejsca, w którym jeszcze niedawno stało miasto Rheims (teraz, jedynie pozostały zgliszcza i bezwartościowe chatki). Uzupełniamy straty, jakie ponieśliśmy w ostatniej potyczce (tak, by nasza armia liczyła 5 Trebuchetów, 10 Paladynów i kilku Mnichów). Posuwamy się na południe, bez problemów niszczymy bramę wjazdową do Rheims. Troyes znajduje się na południu i jest kompletnie nie bronione ze strony północnej. Oczywiście to wykorzystamy. Wysyłamy jednego zwiadowcę, by dokładnie zlokalizować Town Center, od razu posyłamy w tym kierunku Trebuchety. Konnica tak jak ostatnio ma grać na zwłokę, nie dopuścić jednostek przeciwnika do naszych maszyn oblężniczych. Wystarczy mała chwila, kilka salw z Trebuchetów i możemy zaczynać świętować kolejne zwycięstwo! Troyes zniszczone, cały teren należy do nas!

Misja 5- The Siege of Paris

Cel:

1. Zlokalizować i udzielić pomocy przynajmniej 6 uchodźcom z Paryża.

2. Spotkać się z siłami królewskimi na wschodzie, w pobliżu mostu.

3. Eskortować Joan i uchodźców z Paryża do Chateau of Compiegne.

Zaczynamy z potężną armią w południowo-zachodnim rogu mapy. To właśnie dzięki niej sforsujemy mury Paryża. Wysyłamy Skauta na zwiad. Przemieszczamy się na północny-zachód, obchodząc z daleka miasto. Po dość długim marszu powinniśmy zlokalizować drugie wejście do Paryża. W dużej odległości rozstawiamy maszyny oblężnicze, z daleka prowadzimy obstrzał bram. Za pomocą dział staramy się likwidować wybiegających obrońców. Przyda się również konnica - w żadnym wypadku nie możemy dopuścić wroga w pobliże naszych maszyn oblężniczych - to Trebuchety i Bombard Cannons stanowią o sile naszej armii, bez nich nigdy nie zdobędziemy Paryża. Po unicestwieniu oddziałów wroga, spokojnie kończymy obstrzał miasta (szybko, zza murów niszczymy Town Center wroga i Koszary). Dopiero teraz wkraczamy do miasta. Oczywiście, pierwsza wjeżdża konnica, sprawdza czy w pobliżu nie ma wrogich jednostek (uwaga na katapulty!!). Szybko odnajdziemy 10 uchodźców (przynajmniej 6 musi przeżyć). Dostaniemy nowe cele. Wprowadzamy resztę naszych wojsk do miasta. Uchodźców i Joan trzymamy trochę z tyłu, pilnie bacząc, czy nie zagraża im jakieś niebezpieczeństwo. Przemaszerowujemy przez miasto, kierując się na południowy-wschód. Szybko dojdziemy w pobliże rzeki, a także do mostu, który znajduje się na niej. Po niedługim czasie powinni pojawić się wysłannicy króla, którzy przekażą nam dalsze rozkazy. Musimy przekroczyć most i dotrzeć do zamku w Compiegne (a w zasadzie to do miejsca, w którym powinien znajdować się zamek). Tu pojawia się mały problem - wrogie statki nieustannie prowadzą obstrzał mostu, nie możemy ryzykować życia uchodźców. Zanim spróbujemy przejść na drugą stronę, starajmy się zlikwidować wszystkie wrogie okręty za pomocą Bombard Cannons i Trebuchetów. Dopiero teraz w miarę bezpiecznie wchodzimy na most. Na drugiej stronie rzeki, czeka na nas kilka jednostek wroga, zanim posuniemy się dalej trzeba unicestwić wieże strzelnicze przeciwnika i katapulty. Pamiętajcie, niszczcie tylko to, co blokuje nam przejście, naszym celem jest wydostać się z miasta, a nie zniszczyć wszystkie jego budowle i obrońców. Nie przejmujcie się pobliskimi zamkami - one nie należą do naszych celów. Gdy cała nasza grupa stanie bezpiecznie na lądzie po wschodniej stronie rzeki, kontynuujemy naszą wyprawę. Kierujemy się na południe, w pobliżu stacjonują sprzymierzone jednostki, które z chęcią zasilą nasze szeregi. Przebijamy się przez mur otaczający Paryż od wschodu (za pomocą maszyn oblężniczych) i opuszczamy miasto. Podążając na wschód, powinniśmy dojść do drogi (uwaga na wieże strzelniczą). Zaprowadzi nas ona prosto pod mury Chateau of Compiegne. Jednak to jeszcze nie koniec naszych problemów. Podstępne siły Burgundzkie zastawiły na nas zasadzkę przed samym wejściem do zamku. Dysponują oni dość dużymi siłami, czeka nas trudna potyczka. W pobliżu miejsca, w którym się aktualnie znajdujemy, przegrupowujemy nasze oddziały. W pierwszej linii staną maszyny oblężnicze, przed nimi łucznicy otoczeni szczelnym kordonem Pikemanów i pozostałych jednostek dobrych w walce w starciu (np. Militia). Cywilów i Joan wycofujemy dość daleko od miejsca, w którym rozgrywać się będzie bitwa - po co ryzykować, że uśmierci ich jakaś zabłąkana strzała. Konnicę wysyłamy w miejsce, w którym wróg zaplanował zasadzkę, wywabiamy go z ukrycia i uciekamy! Przeciwnik z pewnością podąży za nami, przyjmie walkę na naszym terenie i nadzieje się na piki naszych oddziałów. Konnica, co jedynie powinna postarać się zniszczyć katapulty wroga - one mogą zadać sporo strat (ponieważ nasze wojska znajdują się blisko siebie). Po uporaniu się z przeciwnikiem, pozostaje nam już tylko udać się w wyznaczone miejsce.

Misja 6- A Perfect Martyr

Cele:

1. Doprowadzić wóz kupiecki do wzgórza w Castillon (miejsce widoczne na mapie).
2. Spotkać oddział artylerii dowodzoną przez Jean Bureau. 3. Spotkać armię dowodzoną przez Constable Richemonta.

Bardzo trudna misja, z pewnością najtrudniejsza jak do tej pory. Zaczynamy tylko z wozem kupieckim i jednym konnym rycerzem. Szybko podążamy na południowy-wschód i już po chwili przejmujemy kontrolę nad armią dowodzoną przez Constable Richemonta. Blisko na zachodzie, po drugiej stronie rzeki, stacjonuje artyleria pod dowództwem Jean Bureau - oni także oddadzą się pod nasze rozkazy. W ten sposób stanęliśmy na czele bardzo silnej armii, grupujemy oddziały i szybko przystępujemy do uderzenia na miasteczko wroga, które znajduje się tuż obok na zachodzie. Z daleka prowadzimy obstrzał artyleryjski, niszczymy wieże strzelnicze i bramy wjazdowe (starajcie się nie uszkodzić reszty murów - już za chwilę będziemy mieli z nich pożytek. Kusznikami i konnicą eliminujemy obrońców, którzy wybiegli za mury, tradycyjnie nie możemy pozwolić im na przedostanie się w pobliże naszej artylerii i Trebuchetów. Po sforsowaniu bramy głównej, wkraczamy do miasta i kontynuujemy dzieło zniszczenia. Szybko burzymy Zamek, wszystkie wieżyczki strzelnicze, a także Town Center (dzięki temu dobierzemy się do dużej ilości surowców wroga). Do miejsca, w którym jeszcze niedawno stało miasto przeciwnika, sprowadzamy naszych wieśniaków. Szybciutko w miejsce zniszczonych bram wroga stawiamy nasze, a także otaczamy się murem (koniecznie z bramą) od strony północno-zachodniej (znajduje się tam wąski przesmyk pomiędzy drzewami, wcześniej należy zburzyć wieżę przeciwnika). Dzięki temu zostaliśmy szczelnie otoczeni murami, to dobrze, bo za chwilę przeciwnik zaatakuje z prawdziwą pasją! Całe nasze wojska ustawiamy w pobliżu właśnie wybudowanego muru - to właśnie tędy nadchodzić będą prawie wszystkie ataki wroga. Przystępujemy do budowy naszego miasta. Szybko budujemy Town Center, jednego wieśniaka wysyłamy do budowy domów (aby móc rekrutować nowe jednostki), pozostałych do wydobywania kamienia. W możliwie najkrótszym czasie budujemy dwa zamki, jak najbliżej murów na północnym-zachodzie. Do środka wprowadzamy wszystkie jednostki strzelające - to powinno skutecznie powstrzymać ataki wroga. Musimy jednie trzymać w stanie gotowości oddział konnicy, na wypadek gdyby przeciwnik zdecydował się zaatakować maszynami oblężniczymi - szybki wypad poza mury i wrogie machiny zamienią się w kupkę drewna. W tym czasie kontynuujemy rozbudowę miasta, szybko staramy się przejść do czwartej ery - zyskamy dostęp do wielu nowych technologii. Po wynalezieniu na Uniwersytecie Chemistry, będziemy mogli rozpocząć pracę nad Bombard Cannons, a także Hand Cannonerami (rekrutujemy ich dość dużo i wysyłamy jako załogę do naszych Zamków - fortece maksymalnie wypełnione Hand Cannonierami są praktycznie nie do zdobycia!). Warto wynaleźć także inne technologie (np. te wzmacniające mury, czy też podnoszące siłę naszych maszyn oblężniczych). Dopiero, gdy wybudujemy wszystkie potrzebne budynki, nasze jednostki będą maksymalnie wytrenowane, przystępujemy do działań ofensywnych. Miejsce, w które doprowadzić mamy wóz kupiecki, jest otoczone murami, na drodze do niego znajduje się duża ilość wież strzelniczych wroga. Zanim wyruszymy za pomocą naszych armii, musimy oczyścić teren. Produkujemy 5 Trebuchetów, 5 Bombard Cannons i jak największą ilość Paladynów do ochrony (uważajcie na limit 75 jednostek - niestety jest do górna granica, której nie będziemy mogli przekroczyć). Z tak przygotowaną armią wyruszamy na zachód. Szybko dojdziemy w pobliże rzeki - niszczymy dwie wieże wroga. Przechodzimy na drugą stronę i eliminujemy kolejne dwie wieżyczki. Poruszamy się na północny-zachód - kolejne wieże do unicestwienia. Zdarzyć się może, iż nasza armia zostanie rozbita przez siły wroga. W momencie, kiedy zostaną zniszczone Trebuchety i Bomberd Cannons, wycofujemy konnicę z powrotem do miasta, leczymy, uzupełniamy straty i atakujemy raz jeszcze. Odbijamy bardziej na zachód, przebijemy się przez mur otaczający wrogie miasto. Teraz pozostaje nam już tylko oczyścić wzgórze z wież strzelniczych, które znajdują się w jego pobliżu. Możemy sprowadzić nasz wóz kupiecki, podczas podróży nawet na chwilę nie może być zostawiony bez ochrony naszych Paladynów (najlepiej wydać rozkaz Guard). Bez większych problemów powinien dotrzeć na miejsce, a my możemy czuć się zwycięzcami. To właśnie dzięki nam Francja została uwolniona spod panowania Brytyjczyków!

Kampania 3- Saladin

Misja 1- An Arabian Knight

Cele:

1. Pokonać Franków na zachód od Kairu.
2. Dojść w pobliże Mosque, które znajduje się w Kairze.
3. Pokonać Franków na wschód od Kairu (wystarczy zniszczyć Town Center).

Dysponujemy bardzo silną armią, składającą się z wielbłądów, light cavalry, men-at-arms, kilku scorpions i mamelukes. Podążamy na południe, wybijając małe grupki kuszników wroga. Daleko na południu znajduje się baza Franków, jest ona dość słabo broniona, tak więc szarża Wielbłądów i Lekkiej Kawalerii powinna zetrzeć ją z powierzchni ziemi. Dostaniemy nowe cele - ujarzmić Egipcjan, którzy ośmielili się wystąpić przeciwko nam. Nie musimy ich unicestwiać, wystarczy, że wejdziemy do Kairu i podejdziemy w pobliże Mosque, ta demonstracja siły powinna nauczyć ich posłuszeństwa. Udajemy się mostem na wschód, na małej wysepce unicestwiamy naszych wrogów i niszczmy Kowala (dzięki temu nasze Wielbłądy i Lekka Kawaleria zostanie wyposażona w lepsze zbroje). Pod nasze rozkazy zostanie oddany Cannon Galeon, przyda się już za chwilkę. Za jego pomocą niszczymy wieże, która broni wejścia do Kairu. Teraz frontalnie atakujemy bramę. Gdy już nasze siły dostaną się do miasta, poruszamy się na wschód, w pobliżu zamku odbijamy na północ. Starajcie się niczego nie niszczyć, to nie należy do naszych celi. Dość szybko dojdziemy w pobliże Mosque (uwaga na wrogich Mnichów), Egipcjanie dojdą do wniosku, iż lepiej mieć nas za przyjaciół niż wrogów. Przybędą posiłki (kilka wielbłądów, konnych łuczników i Taran), dostaniemy również nowe zadanie - pokonać Franków, których obóz znajduje się na wschód od Kairu. Opuszczamy miasto środkową bramą (w pobliżu zamku) i szybko podążamy w kierunku Town Center nieprzyjaciela. Niszczymy wieże strzelnicze, które stoją nam na drodze (wykorzystajmy do tego celu Taran), unicestwiamy obrońców i przystępujemy do zniszczenia samego Town Center. Nie jest to jakieś strasznie wymagające zadanie, nasza armia z łatwością sobie z nim poradzi.

Misja 2- Lord of Arabia

Cele:

1. Pokonać piratów Reynalda. 2. Pokonać rozbójników Reynalda.

Bardzo trudna misja. Nie możemy pozwolić przeciwnikowi zniszczyć miast naszych sprzymierzeńców (Aqaba i Medina), zebrać silna armię i po długiej walce ostatecznie rozprawić się z rabusiami. Aqaba znajduje się na północy, Medina na południu. Pomiędzy nimi biegnie szlak handlowy, uczęszczany przez sprzymierzone karawany. Jeśli będziemy pilnowali spokoju wzdłuż szlaku, unicestwiali rabusiów, kupcy sowicie nas wynagrodzą, dostarczając spore ilości złota do naszego skarbca. Nasze miasto znajduje się w centrum mapy, dość szybko powinniśmy je zagospodarować. Warto by było otoczyć je murami (złoża kamienia znajdują się na wschodzie, na północ od Medina), przeciwnik szybko zaatakuje i będzie to robił z prawdziwą pasją. Opłaca się wynaleźć kartografie (w centrum handlowym), dzięki niej zyskamy dostęp do map naszych sprzymierzeńców. W bardzo krótkim czasie musimy ustawić szyki obronne, stworzyć armię gotową powstrzymać ataki wroga, a następnie zmieść go z powierzchni ziemi. Miasto pierwszego z nich, znajduje się w pobliżu nas, na wschodzie. Z jego zdobyciem nie będzie większych problemów. O wiele trudniej będzie unicestwić piratów. Ich siedziba znajduje się na wyspie, posiadają bardzo silną flotę, która skutecznie utrudni nam dostanie się do ich bazy wypadowej. Rozbudowujemy nasze miasto, równolegle zmagając się z napastnikami (od strony morza spodziewać możemy się zmasowanych ataków - na plaży w pobliżu co chwila lądować będą armie wroga) i bronić miast naszych sprzymierzeńców. Stosunkowo szybko powinniśmy zaatakować przeciwnika na wschodzie. Do tego celu wystarczy kilka Taranów (do rozbicia bramy i zniszczenia budynków), mała grupka konnicy i Mameluków (rekrutuje się ich w zamku - są znakomici w walce z konnicą wroga). Przeprowadzając atak, należy pamiętać, by nie zostawić naszego miasta bez obrońców - w każdej chwili może nadejść atak od strony morza. Co ważne, nie wystarczy zniszczyć Town Center przeciwnika - trzeba również unicestwić większość pozostałych budynków i wybić wszystkich wieśniaków. W przeciwnym razie szybko wybudują Town Center w innym miejscu, przysparzając nam kolejnych kłopotów. Trzeba przeszukiwać teren i kontynuować zniszczenie, aż do komunikatu, że rabusie Reynalda zostali pokonani. Nie zapomnijcie przeszukać terenów położonych na wschód od Aqaby - to właśnie tam możecie się natknąć na kolejne Town Center nieprzyjaciela. Jeden przeciwnik pokonany. Teraz czeka nas troszkę trudniejsze zadanie. Najpierw musimy opanować morze. W tym celu stawiamy kilka Portów i jak najszybciej budujemy sporą ilość statków wojennych (szczególnie zabójcze są Fire Ships). Dopiero, gdy po pobliskich wodach pływać będą statki tylko z nasza banderą, budujemy trzy okręty transportowe. Wypełniamy je szczelnie maszynami oblężniczymi (przede wszystkim Tarany plus kilka katapult, duża grupa konnicy i przynajmniej 8 Mameluków). Płyniemy na północny-zachód, po niedługim rejsie dotrzemy do wysepki okupowanej przez piratów. Lądujemy na południowej plaży. Niszczymy wieże i w miarę szybko posuwamy się do przodu. Ze zniszczeniem Town Center nie będzie większych problemów. Na północy znajduje się zamek wroga - wysyłamy Tarany i cierpliwie czekamy, aż obróci się w kupkę gruzu. Podobnie jak wcześniej, musimy dokładnie przeszukać teren, zniszczyć większość budynków i wybić wieśniaków. Zdarzyć się mogło, że nieprzyjaciel podstępnie wybudował drugie Town Center gdzieś z dala od wyspy. Poszukiwania mogą zająć troszkę czasu, potrzebna będzie spora ilość konnych jednostek. Jednak kiedyś w końcu namierzymy wroga i wyślemy prosto do piekła - tam jest jego miejsce!

Misja 3- The Horns of Hattin

Cel:

1. Zdobyć relikt "Kawałek prawdziwego Krzyża" i dostarczyć w miejsce zwane Horns of Hattin (oznaczone flagami).

Zaczynamy z dwoma wioskami, jedna silniejsza na północy i druga praktyczne nie broniona na południu. Znajdują się w niej duże złoża złota, niestety szybki najazd wroga zamieni ją w kupkę gruzu. Do tego czasu starajcie się wydobyć możliwie najwięcej tego cennego surowca, w tej misji potrzeba będzie go dość dużo. Na północnym-wschodzie znajdują się ostatnie złoża, do których mamy dostęp. Kiedy się wyczerpią, jedynym sposobem na zdobycie złota będzie sprzedaż drewna i jedzenia (którego mamy pod dostatkiem). Na pustyni nie ma absolutnie żadnych złóż kamienia, możecie zapomnieć o budowie zamków i murów. Jedyną linią obrony będzie słabiutka palisada otaczająca nasze miasto, warto dbać, by zawsze była wyreperowana. Przez 80% czasu gry skupiamy się na obronie. Na północy dysponujemy całkiem sporą armią, gotową odeprzeć początkowe ataki wroga. Szybko rekrutujemy przynajmniej 20 Łuczników - znacznie wzmocni to nasze szyki obronne. Starajcie się w możliwie najkrótszym czasie wejść do trzeciej ery, dzięki temu będziemy mogli rekrutować np. konnicę, która jest wprost niezastąpiona przy walce z wrogimi łucznikami i machinami oblężniczymi. Dodatkowo, jak najszybciej trenujemy naszych łuczników, aby stali się kusznikami, a Oszczepników na Pikemanów. Budujemy świątynie i rekrutujemy kilku Mnichów - powinni bezustannie leczyć nasze wojska, które zostały ranne w starciu. Podczas ataków nieprzyjaciela stosujemy ciągle jedną taktykę - naszymi kusznikami stoimy blisko palisady i siejemy śmierć do wszystkich napastników. Jeśli wróg sprowadzi katapulty lub dalekostrzelnych łuczników - wycofujemy kuszników (aby uniknąć zbyt dużych strat). Czekamy aż przeciwnik rozbije część palisady - wtedy rzucamy do ataku grupę konnicy, która skutecznie zniszczy machiny oblężnicze, a także wytnie wroga. Pikemanami podchodzimy w pobliże dziury w palisadzie, uniemożliwiając tym samym dostanie się przeciwnikom do środka. Szczególną uwagę należy zwrócić na jednostki Templariuszy i rycerzy z zakonu szpitalników (czyli po naszemu Krzyżaków) - są oni doskonali w walce, najlepiej w ogóle ich nie zaczepiać. Po pokonaniu daleko rażących jednostek wroga, wracamy konnicą do miasta i szybko łatamy dziurę w palisadzie. Leczymy rannych i czekamy na następny atak wroga. Aby taktyka sprawdzała się naprawdę dobrze, potrzebne będą dość duże ilości wojska, w szczególności kuszników i konnicy. Zatrudnijcie odpowiednią ilość wieśniaków, by zapewnić szybki dopływ surowców. Wszystko jak najszybciej inwestujcie w zatrudnianie jednostek, przeciwnik będzie atakował naprawdę silnymi grupami, duża ilość obrońców to podstawa. Równolegle udoskonalajmy nasz oręż i zbroje u Kowala, znacznie zwiększy to siłę naszych armii. Dopiero, gdy już z obroną nie będzie większych problemów, przechodzimy do wykonania naszej misji. Budujemy Siege Workshop, produkujemy przynajmniej 5 Taranów. Do ich osłony będzie potrzebna armia 20 konnych, 10 Wielbłądów (znakomici w walce z konnicą wroga) i kilku Mnichów. Artefakt znajduje się w północno-zachodnim rogu mapy, dostępu do niego broni podwójna palisada, za którą znajduje się 3 wrogich Mnichów. Wyruszamy na zachód (najlepiej za pomocą katapulty zrobić sobie przejście w naszej palisadzie. Naszego miasta nie pozostawiamy bezbronnego - Kusznicy, Pikemani i mała grupka konnicy muszą stać na posterunku w pełnej gotowości na ewentualny atak wroga. Naszą armią posuwamy się na zachód, niszcząc tylko te wrogie jednostki, które weszły nam w drogę. Szybko dochodzimy w pobliże artefaktu. Taranami rozbijamy palisadę (robimy jak największe przejście), do środka wpadamy konnicą i wybijamy wrogich Mnichów. Teraz jeden z naszych kapłanów może zaopiekować się artefaktem, szybko wraca z nim do naszego miasta (warto dać mu eskortę kilku konnych i Mnichów). Pozostała część naszej armii stara się powstrzymać pościg, skutecznie przeszkadza siłom wroga, skupia na sobie wszystkie ataki wroga - dzięki temu Mnich niosący relikt powinien bezpiecznie dotrzeć do miasta. Teraz kierujemy się w pobliże namiotu dowódcy (na północy naszego miasta, oznaczony flagami) i już możemy świętować pokonanie kwiatu europejskiego rycerstwa.

Misja 4- The Siege of Jerusalem

Cele:

1. Zniszczyć 5 wież broniących Jeruzalem. 2. Żadna świątynia ani dom w Jeruzalem nie może zostać naruszony.

Dość łatwa misja, stosunkowo szybko można ją ukończyć. Zaczynamy na wschodzie z dość silną armią camels, mamelukes i specjalnymi oddziałami łuczników zwanymi Archers of the Eyes. Budujemy Town Center (w pobliżu złóż złota), szybko stawiamy Siege Factory i Zamek (dla obrony). Produkujemy dwa tarany i wyruszamy z pierwszą akcją zaczepną. Jeruzalem znajduje się na zachodzie, zajmuje całe centrum mapy. Na południu swoją siedzibę mają rycerze zakonu szpitalników, a na północy Templariusze. Jak najszybciej wyruszamy z atakiem na północ, unicestwiamy bezbronnych Templariuszy (jeśli tego szybko nie zrobimy, w krótkim czasie staną się prawdziwą potęgą i co chwila będą nas nękać atakami). Nie wystarczy poprzestać na zniszczeniu Town Center (tym powinny zająć się nasze Tarany), dodatkowo musimy wyciąć w pień wszystkich wieśniaków i zburzyć pozostałe budynki - ot tak dla pewności. W pobliżu, za palisadą znajduje się Relikt, dopiero, gdy nasz Mnich będzie w pobliżu torujemy sobie do niego drogę - inaczej kapłani przeciwnika przybędą pierwsi i najzwyczajniej go ukradną! Drugi z Reliktów znajduje się w okolicach południowo-wschodniego narożnika mapy. Trzeba się spieszyć inaczej kapłani wroga zagarną go przed nami. Jeśli w potyczce z Templariuszami nie odnieśliście zbyt dużych strat, proponuję powrócić na chwilę do naszego miasta, Mnichami wyleczyć nasze jednostki i ruszyć na południe, siejąc śmierć w obozie Szpitalników. Jeśli jednak straty okażą się zbyt duże i nasza armia nie będzie w stanie pokonać wroga, najlepiej w ogóle się nim nie przejmować, nie wchodzić mu w drogę. Bądź co bądź nie należy to do naszych celów. Dodatkowo warto co jakiś czas robić konnicą i Mamelukami wypady w okolice Jeruzalem, niszczyć farmy, kopalnie, które znajdują się za miastem. Dzięki temu

1000
1000
1000
1000
84 75

skutecznie odetniemy przeciwnika od surowców, co automatycznie spowoduje osłabienie jego armii. Zajmijmy się rozbudową naszego miasta. Szybko wypada otoczyć je murem (złoża kamienia znajdują się dość blisko na północy), ochroni nas to przed wypadami wojsk z Jeruzalem. Budujemy sporą ilość farm, nadwyżki sprzedajemy - dzięki temu zapewnimy sobie szybki dopływ złota. Przechodzimy do czwartej epoki i budujemy kilka Trebuchetów, rekrutujemy sporą ilość konnicy i Mameluków do ich obrony. Pamiętajcie co jest naszym celem - zniszczyć wieże, reszta kompletnie nas nie obchodzi. Z pierwszymi dwoma na wschodzie nie będzie większego problemu. Podjeżdżamy naszymi maszynami, ustawiamy je poza zasięgiem rażenia wież, atakujemy i po kilku salwach sprawa załatwiona. Konnica i Mameluki skutecznie powinny odganiać wroga. Kolejnym celem jest wieża położona w północnej części miasta, szybko przenosimy w ten rejon całą naszą armię (jeśli zajdzie taka potrzeba, to możemy wrócić do miasta i uzupełnić straty). Ponownie rozstawiamy w sporej odległości Trebuchety, chwila strachu i kolejna wieza obróciła się w gruzy. Pobliskim zamkiem możemy nie zawracać sobie głowy, wystarczy obejść go szerokim łukiem. Kontynuujemy naszą misję, obchodzimy miasto dookoła, powinniśmy znaleźć się z jego zachodniej strony. Podążamy na południe, w południowo-zachodniej części miasta, w pobliżu murów, znajduje się kolejna wieża. Chyba wiecie, co macie robić! Teraz sprawy troszkę się komplikują, ostatnia z wież znajduje się w centrum miasta. Przebijamy się przez mury (jeśli nasza armia nie została rozbita, to robimy to z zachodniej strony (tylko nie w pobliżu zamku!), w przeciwnym wypadku tworzymy nową armię i atakujemy od wschodu). Wpadamy do miasta naszą konnicą, za chwilę wprowadzamy Trebuchety. Nasi konni szybko robią zwiad po mieście, bez trudu powinni namierzyć ostatnią z wież. Podjeżdżamy machinami i rozpoczynamy obstrzał. W tym czasie pilną uwagę zwracamy na naszą konnicę, aby przypadkiem nie przyszedł jej głupi pomysł do głowy i nie zniszczyła żadnego z okolicznych budynków. Nawet, jeśli nasz atak zostanie w jakiś sposób rozbity (zdarza się), to i tak tę misję na pewno wygramy. Droga do miasta stoi otworem, wysyłamy kolejne Trebuchety, które kilkoma celnymi salwami obrócą wieże w kupkę gruzu. I w taki właśnie sposób zdobyliśmy Jeruzalem praktycznie bez wysiłku i bez zbytniego rozlewu krwi!

Misja 5- Jihad!

Cele:

1. Zdobyć dowolne dwie fortece wroga.

Trudna misja z piekielnie trudnym początkiem! Wprawdzie pierwsze minuty, nie zapowiadają większego niebezpieczeństwa, lecz kolejne pół godziny gry to istna mordęga. By wygrać, musimy całkowicie unicestwić wybrane dwa miasta wroga. Najbliżej nas, na południowym-wschodzie znajduje się Tiberias. Niestety jest ono znakomicie bronione, skuteczne oblężenie będzie bardzo trudne. Dla tego polecam skupić się na pozostałych dwóch miastach - Ascalon (na południowym-wschodzie) i Tyre (na wyspie na północy). Do ich unicestwienia potrzebna będzie nam bardzo silna flota, to ona w tej misji będzie pełniła kluczowe znaczenie. Na starcie dysponujemy dość dobrze wyposażonym, otoczonym murami miastem. Bardzo szybko musimy rozpocząć rekrutację jednostek zdolnych do obrony, wrogie ataki nadejdą lada chwila. Zaczynamy jednak od stworzenia sporej ilości wieśniaków. Złoża kamienia i drewna znajdują się poza miastem, jak najszybciej trzeba rozpocząć wydobycie, później zostanie to znacznie utrudnione przez nieustanne ataki wroga. Szybko wydobywamy 650 sztuk kamienia (więcej na razie nie będzie potrzebne) i prędko stawiamy zamek (w południowo-wschodnim narożniku naszego miasta). Rekrutujemy 20 Łuczników (z czasem warto wytrenować ich na kuszników), których wprowadzamy do zamku. Taka załoga powinna w miarę skutecznie rozbijać ataki wroga. Równie szybko rekrutujemy kilka jednostek konnicy, na wypadek gdyby przeciwnik użył maszyn oblężniczych (na początek wystarczy 3-5 jednostek, później w miarę możliwości zwiększamy naszą armię). Przyda się też kilka Mameluków - są bardzo skuteczni w walce z zaciężną konnicą wroga. Pierwszych ataków możecie spodziewać się z południa i wschodu. Później będzie trochę gorzej. Praktycznie przez cały czas będziemy narzekali na brak złota, podkłady tego cennego surowca, które leżą w naszym mieście dość szybko się skończą. Dobrym rozwiązaniem może być handel z naszymi sojusznikami, miastem Hebron, położonym na wschodzie. Budujemy kilka wozów kupieckich i wysyłamy do Targu, który znajduje się w Hebronie. Za każdym kursem zyskamy trochę złota. Kolejnym pomysłem na zdobycie gotówki jest odnalezienie reliktu, który znajduje się na północ od Hebronu. No i zawsze można eksploatować pozostałe złoża złota dostępne na mapie. Nie ma ich zbyt dużo, są one od nas znacznie oddalone, no ale chyba nie mamy większego wyboru. Na południowym-wschodzie i północnym-wschodzie bez trudu odnajdziemy złoża tego cennego surowca. Dodatkowo na wyspie położonej na północnym-zachodzie znajdują się całkiem pokaźne ilości, zanim jednak się tam dostaniemy, musimy zostać morską potęgą i opanować wody. Równolegle z rekrutacją armii lądowych, gotowych bronić naszego miasto od strony wschodniej, musimy zająć się rozbudową naszej floty wojennej. Atak od morza jest równie zabójczy (a może nawet bardziej) jak ten lądowy. Wrogie statki przybędą dość szybko, bądźcie przygotowani. Z północy co jakiś czas wysyłane będą statki transportowe, zawierające na pokładzie jednostki wroga. Warto Wybudować kilka Demolition Ships i zaczaić się na przeciwnika. Zaoszczędzi to dużo problemów naszym jednostkom lądowym. Armie nieprzyjaciela, lądują najczęściej na plaży, na północ od naszego zamku, choć i ataki z południa się zdarzają. Pierwszymi okrętami, jakie powinniśmy mieć w swoich szeregach, to Fire Ships. Są tanie, szybkie, znakomite w walce z Galeonami wroga. Kolejnymi jednostkami pływającymi, jakie powinniśmy posiadać są Demolition Ships (później Heavy Demolition Ships). Są to typowi morscy kamikadze, zawierają na swoim pokładzie dużą ilość materiałów wybuchowych, podpływają do przeciwnika i bum! Niestety same również idą na dno. Cóż nie ma róży bez kolców. Dopiero później, gdy w naszym Uniwersytecie zakończymy pracę nad Chemistry, będziemy mogli produkować prawdziwe statki fortece - Elite Cannon Galleon. Olbrzymia siła zniszczenia, a także zasięg na jaki rażą, czynią z nich królów mórz i oceanów. Szczególnie skuteczne są w niszczeniu budynków, a nawet całych miast wroga i w tej misji do tego nam posłużą. Na początku oczywiście najważniejsza jest obrona naszego miast przed napływającymi falowo atakami wroga (ok. godzina rozgrywki), dopiero później ruszamy do ataku. Prawdopodobnie na początku gry w mieście Ascalon zostanie rozpoczęta budowa Cudu Świata. To tak jakby podpisali na siebie wyrok śmierci. Sprawa jest poważna, jeśli budowa zostanie zakończona sukcesem, a Cud nie zostanie zniszczony w najbliższym okresie, to automatycznie przegramy! Należy doskonale zarządzać czasem i w miarę szybko przypuścić atak na Ascalon. Możemy dostać się tam od lądu, lecz o wiele łatwiej będzie od morza. Nie trzeba się zbytnio spieszyć, lepiej przygotować naprawdę silną armię. Gdy Cud zostanie wybudowany, a na liczniku pozostanie ok. 200 lat, oznaczać to będzie, że nadszedł moment ataku. (oczywiście jeśli wcześniej uda się wam zebrać potężną armię, to nie czekajcie i atakujcie od razu). Wysyłamy grupę Elite Cannon Galleons i kilka, kilkanaście Heavy Demolition Shpis do zniszczenia floty wroga. Za pomocą Galeonów z daleka niszczymy budowle znajdujące się w mieście. Zaczynamy od portu, później wieżyczki strzelnicze i reszta pobliskich budynków. Warto uważać na katapulty wroga, tylko one są w stanie zadać nam jakieś zniszczenia - jak najszybciej należy je unicestwić. Dopiero teraz, gdy miasto wroga jest częściowo zniszczone, budujemy statek transportowy, okrętujemy na niego kilka Trebuchetów (przynajmniej 2, choć jeśli zostało mało czasu do końca, to nawet 4 czy 5), grupę konnicy i Mameluków (do rozprawienia się z niedobitkami wroga). Lądujemy na plaży w Ascalon, rozstawiamy Trebuchety i rozpoczynamy obstrzał Cudu Świata. W niedługim czasie pozostaną po nim tylko legendy. Korzystając z okazji, unicestwiamy pozostałości miasta, resztę budowli, wież, a także zabijamy wszystkie jednostki (trzeba będzie przebić mur otaczający miejsce, w którym stał Cud - znajduje się tam kilku wieśniaków). Gdy otrzymamy komunikat, że Ascalon zostało kompletnie zniszczone, pakujemy nasz sprzęt do łodzi i wracamy do naszego miasta. Pierwsze zadanie wykonane, a drugie będzie znacznie łatwiejsze. Wszystkie surowce inwestujemy w budowę Elite Cannon Galleons i Heavy Demolition Ships. Tworzymy prawdziwą niepokonaną flotyllę, nasza dominacja na morzach musi być oczywista. Płyniemy na północ, w miarę szybko dotrzemy do wyspy, na której położone jest miasto Tyre. Ustawiamy statki w znacznej odległości, poza zasięgiem wież wroga i rozpoczynamy obstrzał. Nic nie jest w stanie nam zagrozić, szybko niszczymy porty (są trzy, jeden w południowo-zachodniej części wyspy, drugi w części południowo-wschodniej (broniony przez kilka wież) i trzeci na wyspie, która znajduje się w północno-zachodnim rogu mapy). W tej chwili pozostaje nam już tylko dokonać rzezi przeciwnika. Z morza jesteśmy w stanie zniszczyć absolutnie wszystkie budynki, jakie znajdują się w mieście (ach te fenomenalne Galeony) - tak też robimy. Co chwila budujemy kolejne okręty i wysyłamy je w pobliże miasta wroga - zyskamy w ten sposób na czasie. Na sam koniec ładujemy troszkę konnicy na statek transportowy, płyniemy na wyspę i rozprawiamy się z wieśniakami i innymi jednostkami nieprzyjaciela. I to by było tyle, Tyre należy do historii, a my możemy cieszyć się z kolejnego, zasłużonego zwycięstwa.

Misja 6- The Lion and the Demon

Cel:

1. Wybudować Cud Świata i obronić go.

Bardzo ciekawa misja, troszkę łatwiejsza od swojej poprzedniczki. Zaczynamy z bardzo dobrze rozbudowanym miastem, małą armią i sporą ilością surowców. Praktycznie to już możemy rozpocząć budowę cudu, ale pod żadnym pozorem tego nie róbcie!! Nie sztuka jest go wybudować - sztuką jest jego obronienie. Gdy tylko rozpoczniemy nad nim pracę, przeciwnik z furią uderzy z wielu stron. Nasza malutka armia nie będzie w stanie go powstrzymać, w ciągu chwili zostaniemy unicestwieni. Podstawą jest zbudowanie silnej armii, szczelnej linii obronnej gotowej powstrzymać napastników. Szybko zabieramy się do pracy. Zaczynamy od rekrutacji większej ilości wieśniaków, prawie wszystkich wysyłamy do wydobywania kamienia, który w tej chwili jest chyba najważniejszym surowcem. Będziemy potrzebowali naprawdę duże ilości do budowy Cudu, zamków i reperacji murów. Dopiero, gdy złoża kamienia będą w połowie wyczerpane, wysyłamy naszych wieśniaków do wydobywania złota (większość), kilku pozostawiamy przy kamieniu, kilku odsyłamy do ścinania drzew i uprawy farm. Równocześnie budujemy zamek w północno-wschodniej części naszego miasta - to właśnie ze wschodu i północy nadchodzić będą najliczniejsze ataki wroga. Szybko wynajdujemy Chemistry i masowo rekrutujemy Hand Cannoners, wypełniamy nimi szczelnie nasz nowy zamek, a także ten, który znajduje się w północno-zachodniej części miasta. Dodatkowo można obsadzić kilka wież. Szybko rekrutujemy spore ilości konnicy, przynajmniej 10 jednostek - to na wypadek, gdy przeciwnik użyje machin oblężniczych (a używał będzie ich dość często). Budujemy Świątynie i zatrudniamy kilku Mnichów - będą odpowiadać za leczenie naszych jednostek. Obrona miasta przebiegać będzie dość schematycznie. Spokojnie przyjmujemy natarcia wroga, strzelcy w naszych zamkach i wieżach z łatwością sobie z nimi poradzą. Gdy wróg użyje machin oblężniczych lub Bombard Cannons, wyjeżdżamy naszą konnicą, niszczymy maszyny i wracamy do miasta, gdzie Mnisi szybko wyleczą nam rany. Duże problemy mogą sprawiać Trebuchety Brytyjczyków - mają one o wiele większy zasięg i są bardziej wytrzymałe. Gdy tylko je zauważymy, wysyłamy konnicę. I nie patrzcie na ewentualne straty - łatwiej kupić konną jednostkę niż odbudować zamek! Kilku wieśniaków powinno czekać w pogotowiu, reperować uszkodzone budynki i mury. Praktycznie możecie nie przejmować się atakami ze strony morza - wprawdzie przeciwnik będzie coś kombinował, wysyłał co jakiś czas statki, lecz nie przyniesie mu to żadnego skutku (choć tak na wszelki wypadek warto trzymać w pogotowiu kilka Demolition Ships). W trakcie rozgrywki, od strony morza przybędą wzmocnienia, prezent od króla Persji - kilka znakomitych Słoni Bojowych. Bestie mają aż 600 punktów wytrzymałości, co powoduje, iż są praktycznie nie do zabicia (jeśli regularnie będziemy je leczyć naszymi Mnichami). Znacznie ułatwią nam obronę, ach szkoda, że są takie wolne. Kiedy nasi wieśniacy wydobędą już całe złoto i kamienie, nasza linia obronna pozostanie nienaruszona, przystępujemy do budowy Cudu. Najlepszym miejscem jest obszar w pobliżu naszego zamku na południowym-zachodzie. Do pracy wysyłamy wszystkich dostępnych wieśniaków, nawet tych, którzy pracowali na farmach czy też rąbali drzewa. I teraz rozpocznie się prawdziwe piekło. Zmasowane ataki będą nadchodziły co chwila albo ze wschodu, lub też z północy. Warto stworzyć jeszcze kilku wieśniaków reperujących zniszczone mury. Co chwila będziemy zmuszeni rekrutować nową konnicę, gdyż ta stara ginąć będzie w boju. Przetrzymanie tego okresu to już ponad połowa sukcesu. Po wydobywaniu Cudu musimy utrzymać go przez 300 lat, odsyłamy wieśniaków do ich normalnych zajęć (tzn. praca na farmach i wycinanie drzewa). Chwilowo będziemy mieli troszkę odpoczynku, ataki wroga ustaną, pozwolą nam na odbudowanie linii obronnych. W tym czasie przeciwnik zbierać będzie silną armię i możecie być pewni, że za chwilę znowu zaatakuje. Najsilniejszy atak nadejdzie chyba 100 lat przed końcowym terminem utrzymania Cudu, bądźcie dobrze przygotowani. Kolejne zmasowane natarcie nadejdzie 20 lat przed końcem, wtedy nieprzyjaciel rzuci do ataku wszystkie pozostałe jednostki. Nie możemy teraz odpuścić, sukces jest blisko, musicie wytrzymać! W razie problemów wysyłamy wszystkich wieśniaków do reperacji Cudu, zawsze utrudni to życie wrogowi. Jednak najlepszym pomysłem jest nie pozwolić dostać się do miasta. Gdy nadejdzie rok 0, poczujecie ogromną satysfakcję. Żadna siła, żaden Europejczyk nie pokona Saladina!

Kampania 4- Ginghis Khan

Misja 1- Crucible

Cele:

1. Czekać na rozkazy Ginghis Khana.

2. Przekonać cztery wybrane plemiona do przyłączenia się do naszej armii.

Łatwa, przyjemna misja początkowa, znakomicie wprowadzająca w klimat tej kampanii. Na mapie znajduje się 5 przyjaznych nam plemion: Ungirrads (w centrum mapy), Tayichi'uds (na północnym-zachodzie), Kereyids (na północy), Naiman (na północnym-wschodzie) i Uighurs (na wschodzie). Wszystkie wioski są zaznaczone na mapie. Naiman i Tauichi'uds znajdują się w stanie wojny, będziemy musieli wybrać po czyjej stronie staniemy. Dodatkowo na mapie znajduje się wrogie plemię - Kara Khitai, o ile to możliwe, starajcie się go unikać. Musimy odwiedzić każdą z wiosek, cierpliwie wysłuchać przywódców. Każdy z nich poprosi nas o wykonanie jakiegoś zadania, w zamian plemię przyłączy się do potężnej armii Ginghis Khana. Proponuję zacząć od Kereyids. Poproszą nas oni o dostarczenie 20 owiec do wioski. Nie jest to szczególnie trudne zadanie. Wystarczy trochę przeszukać okolicę. Spore ilości owieczek odnajdziemy w centrum mapy, w pobliżu wioski Ungirrads. Kilka znajduje się na północ od Kereyids, kilka na północnym-zachodzie, czy też na północnym-wschodzie (są pilnowane przez małą grupkę Cavalery Archers Kara Khitai). Wystarczy trochę cierpliwości, poczekać aż owieczki dotrą do wioski i już pierwsze plemię przeszło na naszą stronę. Nasze siły zostaną zasilone przez 6 Cavalery Archers i dwóch Mnichów. Czas zająć się zadaniem zleconym przez wioskę Uighurs. Na południowym-wschodzie znajduje się legowisko potężnego wilka Ornlu. Bestię otacza kilka słabszych wilczków, z którymi nie powinniśmy mieć większych problemów, wywabiamy je po kolei i uśmiercamy. Sam Ornlu może przysporzyć troszkę problemów, ma on aż 400 punktów wytrzymałości, a każde jego ugryzienie zadaje 20 punktów ran! Warto zaatakować go całą naszą armią, po niedługiej, lecz zaciętej walce, bestia w końcu padnie martwa. Wracamy do wioski Uighurs, w nagrodę przyłączy się ona do armii Ginghis Khana i odda pod nasze dowództwo 5 Wielbłądów. Kolejne zadanie wykonane, czas wziąć się za następne. Starszyzna Ungirrads poprosi nas o zdobycie Reliktu i umieszczeniu go w świątyni. Grupujemy całą naszą armię i przemieszczamy się na północny-zachód. Za palisadą znajduje się Świątynia Kara Khitai, w której odnajdziemy potrzebny nam relikt. Najpierw jednak musimy uporać się z obrońcami (katapulta - którą szybko niszczą nasze Wielbłądy, jeden Mnich i kilku Konnych Łuczników) i zburzyć budynek. W gruzach świątyni nasi Kapłani odszukują Relikt i zanoszą do wioski Ungirrads. Kolejny cel wykonany, przyłączą się do nas 4 jednostki Magundai. Czeka nas ostatnie zadanie, staniemy przed wyborem. Musimy zniszczyć wioskę jednej z zwaśnionych stron Naiman lub Tauichi'uds. Proponuję uderzyć na plemię Tauichi'uds, są oni o wiele słabsi, posiadają tylko kilka jednostek Lekkiej Kawalerii (Naiman posiadają również wieże i Wielbłądy). W oknie dyplomacji wypowiadamy wojnę Tauichi'uds (zmieniamy z ally na enemy) i ruszamy do ataku. Walka powinna być krótka i zakończyć całkowitym sukcesem. Teraz wystarczy już tylko wysłać naszych przedstawicieli do starszyzny plemienia Naiman, opowiedzieć im o naszych poczynaniach i świętować zwycięstwo. Niech żyją zjednoczone plemiona Mongołów! Wiwat Ginghis Khan!

Misja 2- A Life of Revenge

Cel:

1. Zgładzić zdrajcę Kushluka.

Bardzo łatwa misja. Musimy ochronić namiot Ginghis Khana (Cud Świata) przed najeźdźcami, wyszkolić silną armię i zgładzić zdrajcę. Szybko wybieramy się na północ - znajduje się tu mała wioska Tayichi'uds. Unicestwiamy obrońców (5 cavalry archers), lecz oszczędzamy wieśniaków, którzy postanowią się do nas przyłączyć. Szybko wysyłamy ich na polowanie na jelenie, w ten sposób zyskamy sporą ilość jedzenia. Oczywiście nie zaniedbujemy pozostałych surowców - złoto, kamień i drewno będą nam również potrzebne. W możliwie najkrótszym czasie przechodzimy do drugiej i trzeciej epoki, w pobliżu naszego Cudu stawiamy dwie wieże strzelnicze, a w okolicach naszego miasteczka zamek (potrzeba będzie sporo kamienia). Dla uzyskanie lepszego efektu możemy wprowadzić do nich kilku Kuszników. Ponieważ przeciwnik nie dysponuje machinami oblężniczymi, tak ustawiona obrona powinna na dobre go zatrzymać. W początkowym okresie gry, nasz Cud zaatakują małe grupki łuczników i Skirmisherów - nasza kawaleria powinna sobie z nimi poradzić. Całe złoto i jedzenie inwestujemy w rekrutację dużej ilości konnicy. To ona stanowić będzie trzon naszej armii. Dodatkowo u kowala warto ulepszyć jej wyposażenie. Prócz tego przydatne w walce będą małe grupki wielbłądów (do unicestwiania konnicy wroga) i Magundai (są dość skuteczni w walce na dystans). Gdy nasza armia będzie dość liczna, nie będą nam straszne ataki wroga, przechodzimy do ofensywy. Wysyłamy kilku naszych konnych do wioski Kara-Khitai. W jej centrum znajduje się zdrajca, którego tak nienawidzimy - Kushluk. Gdy tylko zauważy przybycie naszych wojsk, automatycznie się wycofa. We wiosce nie mamy już czego szukać, tak więc szybko zawracamy nasze jednostki, by uniknąć niepotrzebnych strat. Leczymy rany, grupujemy nasze oddziały i wyruszamy z misją zgładzenia Kushluka. Ukrył się on w mieście na północnym-zachodzie. Aby tam dotrzeć, musimy najpierw przebić się przez wioskę Kara -Khitai (starajcie nie wdawać się w walkę, to nie należy do naszych celi), rozbić palisadę i podążyć na północny-zachód. Miasto Kushluka jest dość dobrze strzeżone i zorganizowane, tak jak przed chwilą nie wdajemy się w żadne starcia (no chyba, że wróg stoi nam na drodze), co jedynie możemy zniszczyć machiny Scorpions. Gdy odnajdziemy Kushlika, rzucamy na niego całą naszą armię, nie bacząc na straty własne. Mamy go po prostu zabić i dać tym samym przykład - z Ginghis Khanem się nie zadziera.

Misja 3- Into China

Cele:

1. Zniszczyć miasta Tanguts, Hsi Hsia, Jin i Sung.

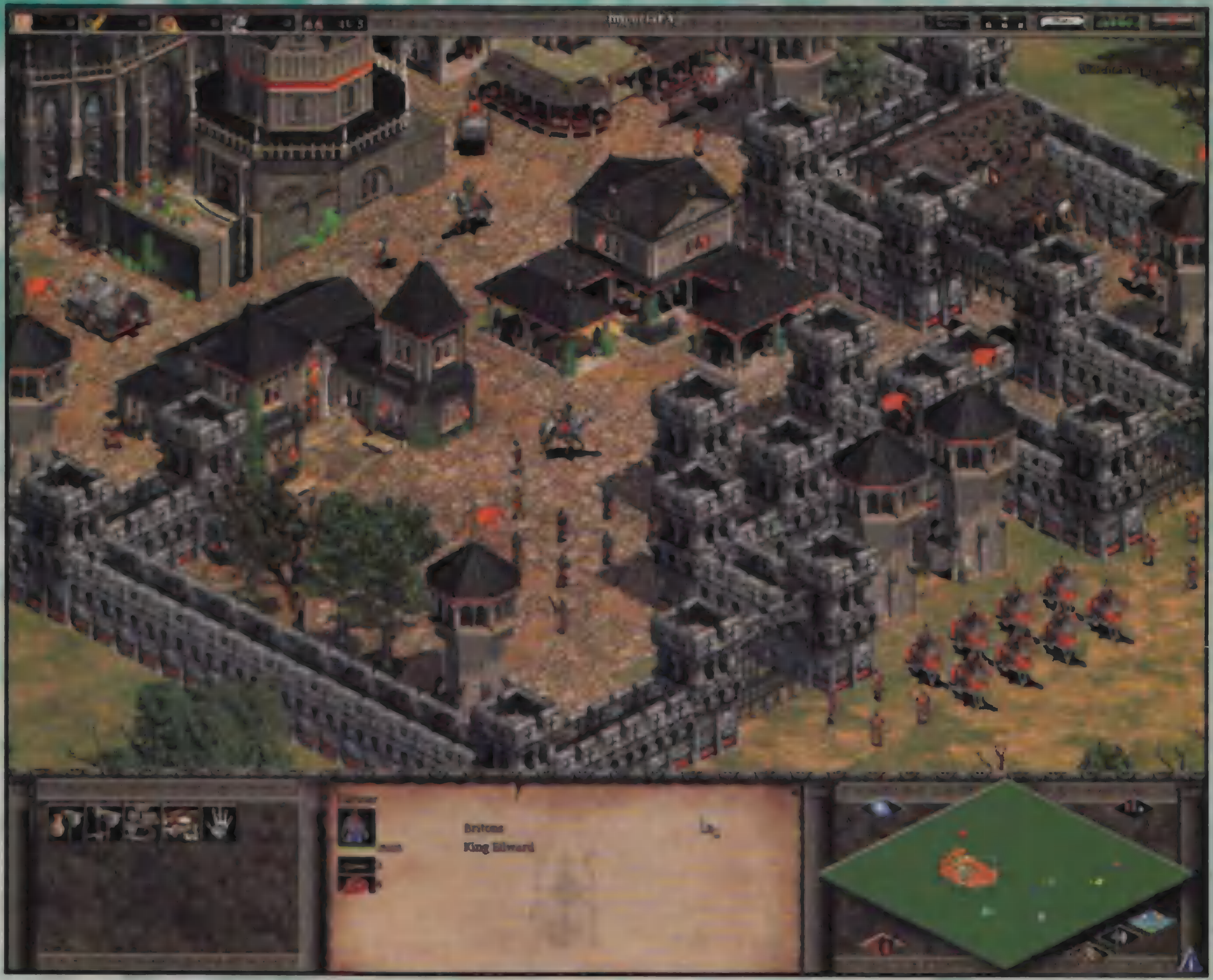
Najdłuższa i jedna z najtrudniejszych misji, jak do tej pory. Trudno będzie ją skończyć szybciej niż w cztery godziny. Unicestwić musimy wszystkie chińskie miasta, jest to zadanie niezwykle trudne, lecz takie są rozkazy - nie mamy wyboru. Zaczynamy z małą grupką Lekkiej Kawalerii i kilkoma Konnymi Łucznikami. Jak już pewnie zauważyliście, nie towarzyszą nam żadni wieśniacy! Bez założenia własnego miasta i zatrudnienia potężnej armii nie mamy szans na zwycięstwo, tak więc musimy coś z tym faktem zrobić. Przemieszczamy się na południe, w pobliżu rzeki natrafimy na statek transportowy, który automatycznie zdobywamy. Okrętujemy nasze wojska i przewozimy na drugą stronę rzeki. Na południu znajdziemy małą wioskę bronioną przez kilkoosobowe oddziały militia, crossbowmen i scouts. Szybciutko zgładzamy obrońców i poruszamy się na południowy-wschód (nie atakujcie Town Center wroga - zbyt duże straty własne). W okolicy Siege Workshop wroga, zdobędziemy Katapultę, Taran i odbijemy 6 Mongolskich wieśniaków. Teraz możemy zatańczyć! Machinami oblężniczymi niszczymy Town Center wroga, wybijamy wszystkich wieśniaków. Pakujemy nasze wojska do łodzi i ponownie przebywamy rzekę. Wieśniaków prowadzimy na północ, do miejsca, w którym zaczynaliśmy. Blisko na zachodzie znajdują się olbrzymie ilości krzaczków owocowych zapewniających dużo jedzenia. To właśnie tutaj zakładamy miasto. Najbliższe złoża złota znajdują się na północy, kamienia na południu, a drewna troszkę dalej, na południowym-wschodzie. Bardzo szybko zabieramy się do pracy, przeciwnik zaatakuje lada chwila. Lekką kawalerię opłaca się wysłać na rozpoznanie terenu, odnaleźć miejsca, w których znajdują się surowce. Ta misja będzie bardzo długa, możecie być pewni, iż wykorzystacie prawie wszystkie złoża, jakie znajdują się na mapie. W możliwie najkrótszym czasie dochodzimy do 3 ery, w której będziemy mogli budować zamki. Zamiast stawiać mury i linię obronną w pobliżu naszej wioski, proponuję skorzystać z mojej rady. Jak już pewnie zauważyliście, od zachodniej części mapy odgradza nas potężny mur (słynny mur chiński), naszpikowany wieżyczkami strzelniczymi. Co ciekawe, znajduje się w nim tylko jedna brama (ale za to potrójna), na południowym-zachodzie. Trzeba ten fakt wykorzystać. To właśnie w jej pobliżu stawiamy nasz Zamek (a nawet dwa)! W środku umieszczamy spore ilości łuczników, a w pobliżu trzymamy grupkę konnicy i Magundai (na wypadek gdyby przeciwnik użył machin oblężniczych). Taka zapora znakomicie powstrzyma wroga, zapewnimy sobie długi okres spokoju, nikt nie będzie atakował naszego miasta czy też pracujących wieśniaków. Wrogie jednostki w ciągu kilku chwil zostaną wystrzelane przez załogę naszych zamków. Dodatkowo, gdy wejdziemy do czwartej ery, budujemy kilka Trebuchetów, i za ich pomocą niszczymy pobliskie wieżyczki wroga, a także bramy. Na miejsce zniszczonych wrót budujemy nasze. Dzięki temu będziemy mogli swobodnie przedostać się na terytorium wroga, podczas gdy on nie będzie miał wejścia na nasz teren. Nasze armie ustawiamy w pobliżu wrót - to na wypadek, gdyby wróg spróbował jakiegoś zmasowanego ataku. Sprowadźcie kilku Mnichów, niech leczą naszych rannych. W ten oto sposób odcięliśmy się od naszych nieprzyjaciół, możemy skupić się na rozwoju naszego miasta i rekrutacji silnej armii, potrafiącej pokonać wroga. Ponieważ walka będzie długa i trudna, musimy być znakomicie przygotowani. Udoskonalić nasze wyposażenie u Kowala, wynaleźć nowe technologie na Uniwersytecie, trenować nasze jednostki. Do tego celu potrzeba będzie olbrzymia liczba surowców, trzeba zatrudnić olbrzymią liczbę wieśniaków - ponad 30! Niestety, sytuacja troszkę się skomplikuje. Na południu, na wyspie znajduje się miasto Jin. Już w początkowym okresie gry zaczną oni budować Cud Świata, oczywiście nie możemy pozwolić im wygrać w ten sposób. Miasto jest znakomicie bronione, cud znajduje się w jego centrum, no i do tego musimy się spieszyć - po prostu bardzo trudne zadanie. No, ale nie ma co załamywać rąk tylko trzeba brać się do roboty. Na brzegu rzeki budujemy dwa porty. Szybko udoskonalamy technikę budowy statków (aby były wytrzymalsze, a do ich budowy potrzeba było mniej drzewa) i rozpoczynamy produkcję Elite Cannon Gelleons (pamiętacie je z kampanii o Saladinie ?). Cały czas należy się spieszyć. Płyniemy naszą armadą (3-5 na początek powinny wystarczyć, jednak cały czas budujemy nowe), na południe, likwidując wieże strzelnicze (które znajdują się w murze chińskim). Kiedy ostatnia z nich padnie, odbijamy na zachód. W portach rozpoczynamy budowę Demolition Ships (ok. 10 do unieszkodliwienia floty wroga) i dołączamy do naszych Galeonów. Przed atakiem na miasto Jin, polecam również w naszej świątyni wynaleźć technologię czyniącą nasze wojska bardziej odporne na próby przechwycenia przez kapłanów wroga. Na wyspie jest ich dość sporo, unikniemy niepotrzebnych strat. Atakujemy! Z daleka, naszymi Galeonami niszczymy wieże i port wroga. Za pomocą Demolition Ships posyłamy na dno wszystkie wrogie obiekty pływające. Uwaga na katapulty rozstawione na brzegu i Mnichów - tylko oni mogą wyrządzić nam jakieś zniszczenia. Niszczymy wszystkie wieżyczki i wszystkie możliwe budynki (na tyle, na ile pozwoli zasięg rażenia Elite Cannon Galleons). Jeśli będziemy mieli szczęście, to uda się nam zniszczyć Cud, jednak nie liczyłbym na to zbytnio - przeciwnik zazwyczaj buduje go w środku wyspy. Przechodzimy do drugiej fazy natarcia. Budujemy Dwa statki transportowe, na ich pokład ładujemy 3-5 Trebuchety, a pozostałe miejsce zajmują jak najlepiej wyszkolone jednostki konnicy. Płyniemy i lądujemy na plaży w miejscu, gdzie na początku stał Port wroga. Przemieszczamy się kawałek na południe i rozkładamy nasze machiny oblężnicze. Konnica pilnuje, by żaden z przeciwników nie przeszkadzał nam zbytnio, należy jednak uważać i nie zapędzać się zbyt daleko za wrogiem - wyspa naszpikowana jest wieżyczkami strzelniczymi. Kilka salw z Trebuchetów i Cud przechodzi do historii. Korzystając z okazji, powoli, lecz skutecznie rozprawiamy się z wrogiem, najpierw niszczymy wszystkie wieżyczki (nie zapominajcie o naszych potężnych Galeonach - znakomicie się one do tego celu nadają), Town Center (na południu) i pozostałe budynki. Konnicą unicestwiamy wszystkich wieśniaków (dość pracochłonne zadanie, trzeba dokładnie przeszukać wyspę) i niedobitki armii przeciwnika (na zachodzie znajduje się Zamek z obstawą - najpierw wysyłamy Trebuchety). Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, w końcu otrzymamy wiadomość, że Jin poddało się. Pierwsze miasto zdobyte, jeszcze tylko trzy. Jak już pewnie zauważyliście, na wyspie znajdują się całkiem pokaźne złoża złota i mnóstwo drzew - można (a później to nawet trzeba) użyć statków transportowych i przywieźć kilkunastu wieśniaków. Surowce, jakie mamy w pobliżu naszego miasta, szybko się wyczerpią, tak więc z czasem coraz bardziej trzeba będzie eksploatować te, które znajdują się na wyspie (szczególnie olbrzymie ilości drewna). Rozpoczynamy przygotowania do drugiego natarcia. Zbieramy potężną armię, przynajmniej 30 jednostek konnicy, 10 Ciężkich Wielbłądów, 5 Trebuchetów i 5 Mnichów. Przekraczamy mur i udajemy się na zachód. Warto wysłać jednego zwiadowcę na północ - odkryjemy warsztat, a w jego pobliżu przyłączy się oddział Bombard Cannons - zawsze się przydadzą. Przechodzimy do ofensywy. Podążając zwartą grupą na zachód, dość szybko dojdziemy do pierwszego w tym rejonie miasta wroga - Tanguts (kolor czerwony). Jest ono stosunkowo słabo bronione, za pomocą Trebuchetów niszczymy Town Center i inne ważne (produkujące jednostki) budowle wroga. Można wykorzystać również nasze Elite Cannon Galleons, które ocalały z potyczki o Jin. Płyniemy na zachód i niedługo wpływamy w małą rzeczkę. Rozlewa się ona dużą pętlą po całej krainie, przepływa przez każde z wrogich miast - dzięki temu prowadząc obstrzał z wody nasze okręty są w stanie wyrządzić olbrzymie zniszczenia. Należy jednak uważać - rzeka może być patrolowana przez Galeony wroga - przydałoby się kilka Demolition Ships. Konnicą i Wielbłądami dajemy osłonę Trebuchetom, wpadamy do miasta i unicestwiamy obrońców. Po raz kolejny czeka nas ciężkie zadanie - trzeba wyłapać i wybić wszystkich wieśniaków, którzy do końca się nie poddadzą, będą się łudzili, że uda im się odbudować miasto. Powoli, lecz dokładnie musimy przeszukać okoliczny teren. Warto wybrać się na północ i północny-zachód - zazwyczaj w tamtą stronę uciekają wieśniacy wroga. Trebuchetami z nudów niszczymy okoliczne budowle, należy jednak wciąż mieć się na baczności - któreś z pobliskich miast może wyruszyć Tanguts z odsieczą - mała grupka konnicy powinna zawsze być w gotowości i pilnować naszych machin oblężniczych. Kiedy zabijemy ostatniego wieśniaka i otrzymamy komunikat o kapitulacji Tanguts, możemy być z siebie dumni. Ponad połowa gry za nami, teraz powinno być już troszkę łatwiej. Leczymy rany i uzupełniamy straty. Nim ruszymy do kolejnego ataku, naszą armię powinna zasilić grupa 15 Konnych łuczników, mała grupka Magundai i dodatkowe 2 Trebuchety. Czeka nas najtrudniejsza potyczka. Na południe od Tanguts, na wzgórzu znajduje się miasto His Hsia. Jest ono znakomicie bronione (położone na wzgórzu, na które prowadzi tylko jedna droga), posiadające olbrzymią liczbę Kuszników, Trebuchetów, a także zamek. Zanim ruszymy z wojennym okrzykiem do ataku, warto w pobliżu wybudować dwie stajnie. Cały czas rekrutujemy konnicę, możecie być pewni, że się przyda. W okolicach wzniesienia rozbijamy Trebuchety. Za ich pomocą niszczymy zamek, a także wszystkie wrogie Trebuchety rozstawione w pobliżu (należy strasznie uważać, chwila nieuwagi i już możemy pozostać bez machin oblężniczych). Wrogich Kuszników atakujemy naszymi konnymi łucznikami, a także rzucamy w pościg za nimi małą grupkę konnicy. Gdy zamek runie, przesuwamy Trebuchety bliżej wzniesienia i rozpoczynamy obstrzał Town Center i pozostałych budynków wroga. W tym samym czasie całą naszą armię (konnicę, Magundai i Wielbłądy) wysyłamy na wzniesienie - czas rozprawić się z obrońcami. Walka będzie ciężka, przyznam się, że moje pierwsze uderzenie zostało kompletnie rozbite! Nie można się załamywać. Podczas walki należy równocześnie rekrutować konnicę i rzucać do ataku - nie możemy dać nieprzyjacielowi choćby chwili spokoju na ustawienie szyków obronnych. Po zniszczeniu Town Center i budynków, w których można rekrutować jednostki, tak jak poprzednio musimy wyłapać i wybić wieśniaków. Przeszukajcie dokładnie okolice wzgórza, szczególnie obszar leżący u jego podłoży na południu i zachodzie. Nawet dużej grupie konnicy zajmie to troszkę czasu (można zatrudnić Lekką Kawalerię, która jest znacznie szybsza). Gdy nadejdzie wiadomość o pokonaniu His Hsia, możecie odetchnąć z ulgą - już prawie wygraliśmy. Czeka nas ostatni atak na miasto Sung, które znajduje się na zachodzie. Leczymy rany, grupujemy jednostki. Nasza armia nie musi być tak liczna jak poprzednio, 25 konnych i 3 Trebuchety powinny wystarczyć. Przydałoby się za to kilka Elite Cannon Galleons do obstrzału od strony wody. Proponuję zaatakować z północy. Przemieszczamy nasze wojska na południe od wzgórza, na którym stało miasto His Hsia i podróżujemy maksymalnie na zachód. Teraz odbijamy na północ i wchodzimy do miasta Sung. Trebuchetami lub Galeonami niszczymy wieżyczki obronne i większość budynków. Załoga obrońców składa się w większości z Oszczepników, podzielmy konnicę na małe grupki i dajmy im prawdziwy wycisk. Powoli i spokojnie demolujemy miasto, burzymy Town Center znajdujące się na w centrum miasta. Jak zwykle pozostaje nam uporać się z resztką obrońców i zapolować na wieśniaków. Przeszukajcie lasy na północy - na pewno ustrzelicie przynajmniej kilku. Kontynuujemy polowania, aż do nadejścia komunikatu o poddaniu się Sung. Chiny leżą u naszych stóp. Czy ktoś mi powie, jak to możliwe, by maleńka cywilizacja walecznych wojowników pokonała i zniszczyła jedno z najnowocześniejszych i najlepiej bronionych cywilizacji tamtego okresu? Odpowiedź jest chyba tylko jedna - nie zadzierajcie z Mongołami!

Misja 4- The Horde Rides West

Cele:

1. Dostarczyć wozy z darami dla Persów.
2. Zabić Shaha.
3. Podbić Rosję.
4. Pokonać Persję.

Zaczynamy z dwoma miastami, jednym na północy i drugim na południu. Niestety rozdzielone są one wzgórzami, tak więc nie będziemy mogli przemieszczać jednostek z jednego miasta do drugiego. To na południu proponuję spisać na straty, szkoda czasu i surowców na obronę przed potężnymi Perskimi siłami. No ale przejdźmy już do rozgrywki. Pierwszą rzeczą, jaką należy zrobić, jest wysłanie naszych wozów z darami do Persów. W środku znajdują się zamachowcy gotowi zabić przywódcę Persów - Shaha. Nie ma jednak zbytniego pośpiechu, warto skorzystać z okazji, że Persowie chwilowo są naszymi sojusznikami i dokładnie zwiedzić wozami miasto - ta wiedza przyda się, gdy będziemy planować atak. Podjeżdżamy w pobliże kwatery króla, z wozów wyskoczy dwóch naszych Championów. Nie rzucajcie ich jednak od razu na Shaha, całą tę sytuację można rozegrać o wiele lepiej. Wrogie jednostki kompletnie nas ignorują, nie ruszą się z miejsca nawet, gdy je zaatakujemy! Korzystamy z okazji i po kolei je mordujemy! Słonie, konnica, wszystko potulnie stać będzie i przyjmować razy od naszych Championów. Kiedy unicestwimy wszystkie pobliskie jednostki, cała zabawa się nam znudzi, zabijamy samego króla i w chwilę później umieramy bohaterską śmiercią. Pierwsze cele misji wykonane, teraz trzeba nastawić się na dłuższą rozgrywkę. Na południu wysyłamy wieśniaków do wydobywanie kamienia - są to jedyne złoża na mapie, tak więc postarajcie się całe zebrać. Jak już mówiłem wcześniej, miasto południowe przeznaczamy na straty, nie bronimy się, gdy przybędą żądne zemsty siły perskie. Skupiamy się na poczynaniach w północnej części. Dysponujemy kilkoma konnymi łucznikami i dwoma wilkami! Na czele grupy stoi Subotai, najlepiej wycofać go gdzieś w bezpieczne miejsce - nie możemy pozwolić na jego śmierć. Szybko rozpoczynamy wydobywanie surowców (zaczynamy od drewna), tworzymy nowych wieśniaków, budujemy farmy, wydobywamy złoto. Tylko potężne miasto będzie mogło wystawić odpowiednią ilość wojska, a tego w tej misji potrzeba będzie dość sporo. Już na początku, wyruszamy naszymi jednostkami na północny-zachód. Znajduje się tu wioska Merkid, broniona przez dwóch konnych łuczników. W ciągu chwili eliminujemy wroga, przestraszeni wieśniacy przyłączą się do nas. W ten sposób zyskaliśmy kilka przydatnych budynków - zawsze to coś na początek. Już we wczesnych okresach gry musimy zacząć myśleć o stawianiu linii obronnych. Jak najszybciej proponuję wybudować zamek w zachodniej części wioski Merkid, ogrodzić go murem (by wróg nie mógł zbyt łatwo pod niego podejść). W środku tradycyjnie umieszczamy grupkę kuszników. Następnie budujemy kolejny zamek, na zachód od naszego miasta (a dokładniej to, w pobliżu Town Center). Jeśli zabrakło wam kamienia, zawsze można dokupić w Targowisku (które znajduje się w Merkid). Tu także umieszczamy grupkę kuszników (wystarczy 5). No i na koniec, wioskę Merkid szczelnie otaczamy murem. Tak przygotowani z optymizmem możemy wypatrywać ataków nieprzyjaciela. Niestety, prawdopodobnie pierwsze ataki przyjdą zanim uda się nam wybudować wszystkie budowle obronne - wtedy możecie skorzystać z dwóch pomysłów. Po pierwsze bić w dzwon na alarm. Wieśniacy schowają się do środka Town Center i zaczną siać z łuków do nieprzyjaciela, powodując spore straty. Po drugie jeśli macie wybudowany przynajmniej jeden zamek, spróbujcie zwabić w jego okolicę szarżujących nieprzyjaciół. Robi się to w ten sposób, że atakuje się wroga jednostkę i ucieka. Przeciwnik z pewnością podąży za wami i w ciągu chwili umrze przeszyty strzałą któregoś z naszych łuczników przebywających w zamku. Początek jest trudny, pierwsze uderzenia wroga mogą sprawić wiele problemów - później będzie troszkę łatwiej. Bezustannie rekrutujemy nowe jednostki. Nasza armia jak zwykle powinna składać się z dużej ilości konnicy. Miasto rosyjskie jest dość słabo bronione, jego zdobycie nie przysporzy nam większych kłopotów. Wystarczy 30 jednostek maksymalnie wytrenowanej konnicy, kilku Mnichów i 5 Trebuchetów. Przed atakiem wysyłamy kilku zwiadowców na terytorium wroga, by dokładnie poznać lokację wszystkich budynków. Ułatwi nam to znacznie rozgrywkę, pozwoli ułożyć jasny plan ataku. Ruszamy z ofensywą. Kierujemy się na zachód i podjeżdżamy konnicą w pobliże wrogich budynków najdalej wysuniętych na wschód (będą to Koszary i Stajnie). Nie rzucamy się jednak na wroga, spokojnie czekamy aż przybędą Trebuchety. Rozstawiamy je w znacznej odległości i rozpoczynamy obstrzał. Konnica spokojnie stoi i czeka na atak wroga, gdy ten znacznie zbliży się w naszym kierunku - ruszamy z szarżą. Po udanej potyczce leczymy nasze jednostki, pakujemy Trebuchety i podążamy głębiej na terytorium wroga. W taki właśnie sposób powoli niszczymy wszystkie budynki wysunięte na wschód i powoli zbliżamy się do zamku przeciwnika. Daleko, poza zasięgiem rażenia, rozstawiamy Trebuchety i już za chwilę przechodzi on do historii. Najtrudniejsza część ataku na Rosję została zakończona pomyślnie. Spokojnie leczymy nasze wojska, ewentualnie uzupełniamy straty (tak, by konnica liczyła przynajmniej 15 jednostek) i wchodzimy w samo centrum miasta nieprzyjaciele. Szybko niszczymy Town Center i inne budynki o znaczeniu strategicznym (Koszary, Stajnie, Świątynie i Archery Range). Powinniśmy otrzymać komunikat o sukcesie naszego natarcia i bezwarunkowej kapitulacji Rosji. Nie jest źle, ale przed nami trudniejsza część misji. Siły Perskie są wręcz olbrzymie, miasto otoczone murami i wieżyczkami strzelniczymi. Istna nie do zdobycia twierdza! Możecie mi wierzyć, z tak trudnym oblężeniem jeszcze się nie spotkaliście. No ale cóż, trzeba jakoś przez to przejść, nie ma co załamywać rąk. Zatrudnijcie dodatkowych 15 wieśniaków, 5 wysyłamy do ścinania drewna, 5 do wydobywania złota i 5 pozostawiamy chwilowo bez pracy - za chwilę będą stawiać nowe budowle. Potrzebować będziemy ogromne ilości drewna i złota, żywność zejdzie na plan dalszy. Również trzeba będzie zdobyć (prawdopodobnie zakupić) 650 kamienia, potrzebnego do budowy zamku. Powoli przygotowujemy śmiertelne uderzenie. W miejscu gdzie znajdowało się miasto Rosjan, stawiamy dwa budynki Koszar. Najtrudniejszą sprawą, z jaką przyjdzie się nam zmierzyć w walce z Persami, są cholerne słonie bojowe. Bestie te posiadają 600 punków wytrzymałości i w ciągu kilku chwil są zdolne wymordować całą naszą konnicę. Na szczęście jest na nie pewien sposób - Pikemani! Będziemy potrzebowali ich ogromną ilość, na szczęście nie są zbyt drodzy. Nasza armia w 99% powinna się z nich składać, konnica jest praktycznie nieprzydatna (Choć jeśli zostało wam trochę niedobitków z wojny z Rosją, to trudno, może uda się ich jakoś wykorzystać np. jako zwiad). Maksymalnie rekrutujemy Pikemanów, u kowala udoskonalamy zbroje i miecze. Niestety w grze znajduje się ograniczenie nie pozwalające na rekrutację nowych jednostek jeśli nasza populacja osiągnęła limit 75. Stanowi to poważny problem, jednak nie możemy na to wpłynąć. Co jedynie proponuję tuż przed atakiem uśmiercić kilku naszych wieśniaków (aby pozostało ich ok. 20) - w ich miejsce rekrutujemy jednostki ofensywne. Tuż przed uderzeniem wysyłamy konnicę na zwiad (a nie mówiłem, że się przyda) na południe. Dokładnie poznajcie ustawienie murów, dowiecie się gdzie znajdują się bramy wjazdowe do miasta. Teraz wysyłamy 5 bezrobotnych wieśniaków i niedaleko od murów przeciwnika, pomiędzy bramami (znajduje się tam mały załom w murach) budujemy zamek. W środku umieszczamy wieśniaków, a także ściągamy wszystkich kuszników, jakich tylko posiadamy (opróżniamy zamki w okolicy naszego miasta). Kiedy warownia stanie gotowa, możemy przystępować do natarcia. W skład naszej armii wchodzić powinno 5 Trebuchetów i jak największa liczba Pikemanów - inne jednostki są zbędne. Pikemanów dzielimy na dwie równe grupy i ruszamy do ataku. Podchodzimy pod mury wroga, w pobliże naszego zamku. Czekamy cierpliwie. Rozbijamy Trebuchety i przystępujemy do niszczenia zamku przeciwnika (na zachodzie) i Town Center (na południu). Gdy tylko pierwsze pociski spadną na miasto, wróg rzuci do ataku swoje wojska i rozpocznie się piekło! Czegoś takiego jeszcze nie przeżyliście, armie wroga będą wprost niezliczone. Na szczęście 100% stanowi konnica, a z nią nasi Pikemani radzą sobie dość dobrze. Przyjmujcie nieprzyjaciela w pobliżu naszego zamku - zadawał on będzie potężne zniszczenia. Nic więcej nie można dodać, starajcie się chronić Trebuchety, przynajmniej do czasu zniszczenia Town Center i zamku - później można je wycofać (nie będą chwilowo potrzebne). Walka będzie trwała dość długo i prawdopodobnie zakończy się naszą klęską! Nie dziwcie się, siły wroga będą naprawdę olbrzymie. Ważne, że wykonaliśmy nasz plan, ukąsiliśmy i śmiertelnie zraniliśmy przeciwnika. Szybko tworzymy kolejną armię, składającą wyłącznie z Pikemanów i ewentualnie 5 Trebuchetów (o ile tamte zostały zniszczone). Szybko ponawiamy natarcie (ale nie wcześniej niż stworzymy maksymalnie silną armię). Podchodzimy pod mury i czekamy na wroga. Trebuchetami niszczymy bramy wjazdowe i wszystkie możliwe budynki strategiczne. Pikemani powinni zająć się Słoniami, lecz nie zdziwcie się, jeśli i tym razem nasza armia zostanie rozbita! Cóż, wtedy tworzymy kolejną, znów atakujemy i tak, aż do skutku. Kiedyś w końcu uporamy się z siłami wroga. Wkraczamy do miasta, kontynuujemy niszczenie ważnych budynków. Ale nie radzę posuwać się do końca. Nie zapominajcie, że na południu znajduje się kolejny zamek wroga, a w jego pobliżu zgromadzone są potężne siły (prawie tak silne, jak te, które nas "przywitały"). Trzeba skorzystać z kolejnej sztuczki. Po zniszczeniu większości budynków opuszczamy miasto. Przebijamy się przez mur w północno-wschodniej części i



poruszamy się na południe wąską dróżką położona pomiędzy miastem a wzgórzami. Jest ona nie broniona i w ten oto sposób bezpiecznie dotrzemy w pobliże zamku wroga. Rozbijamy Trebuchety (przy odrobinie szczęścia pozostaniemy niezauważeni) i rozpoczynamy bombardowanie warowni. Wróg rzuci do ataku wszystkie swoje wojska, za wszelką cenę brońcie naszych machin oblężniczych - one muszą zniszczyć ten przeklęty zamek! Gdy to nam się uda, warownia obróci się w proch to już możemy czuć się zwycięzcami. Za chwilę powinniśmy otrzymać komunikat o kapitulacji Persów, jeśli nie, tworzymy kolejną silną armię Pikemanów i ostatecznie rozprawiamy się z armią przeciwnika. Kolejna bitwa, wygrana, prawie cała Azja należy do nas!

Misja 5- The Promise

Cele:

1. Zdobyć flagę polską.
2. Zdobyć flagę niemiecką.
3. Zdobyć flagę Bohemian.
4. Wybudować trzy zamki w oflagowanym rejonie i przetrzymać atak sił nieprzyjaciela.

W końcu doczekaliśmy się małego polskiego akcentu w AE2. W tej misji między innymi przyjdzie się nam potykać z polskim rycerstwem i możecie mi wierzyć, że nie będzie to łatwe zadanie. Polacy znajdują się najbliżej nas, na południu, Niemcy na zachodzie, a Bohemians mają swoją bazę na północy. W takiej właśnie kolejności przyjdzie się nam zmierzyć z wrogiem. Bardzo szybko musimy rozpocząć budowę naszego miasta i umocnień obronnych. Polacy nie zamierzają czekać, dość szybko wyślą w naszą stronę grupki zaczepne. Konnicę wysyłamy na mały zwiad, wypadałoby lepiej poznać teren i rozpoznać z których stron mogą nadchodzić ataki wroga. Wieśniaków wysyłamy do pracy, potrzebna będzie znaczna ilość kamienia do budowy murów, wież i zamku. Szybko stawiamy Stajnię i rekrutujemy kilka jednostek konnicy - to na wypadek szybkich ataków sił polskich. Na szczęście otoczeni jesteśmy górami, ataki wroga mogą nadchodzić tylko z dwóch stron - południa (Polacy) i z zachodu (Niemcy). Na południu, poniżej składów kamienia, w przesmyku między wzgórzami (jak najbliżej terytorium wroga) stawiamy Zamek i otaczamy go murem. W przesmyku na zachodzie, również stawiamy mur i budujemy dwie wieże strzelnicze. Obowiązkowo w wieżyczkach i zamku umieszczamy naszych Kuszników. To powinno wystarczyć do powstrzymania naszych wrogów. Przechodzimy do spokojniejszej rozbudowy miasta, wchodzimy w czwartą erę. Dla szybkiego rozwoju wystarczy ok. 20 wieśniaków - 7 wysyłamy do pracy na farmie, 5 do wydobywania złota, 6 do ścinania drzew i 2 do wydobywania kamienia - oczywiście później te proporcje mogą ulec zmianie. W możliwie najkrótszym czasie rekrutujemy silną armię i wyruszamy na Polaków. Atak nie będzie specjalnie skomplikowany, miasto jest nie zabezpieczone murami, broni go tylko kilka wieżyczek i mała ilość rycerstwa. 5 Trebuchetów i 20 jednostek konnicy do osłony, zetrze je z powierzchni ziemi. Dodatkowo, by zmniejszyć straty własne, można spróbować wciągnąć wroga na nasz teren. Ustawiamy Trebuchety w pobliżu naszego zamku i rozpoczynamy obstrzał miasta. Polskie oddziały natychmiast ruszą z ofensywą i w ciągu chwili zostaną unicestwione przez naszą konnicę wspomaganą obstrzałem kuszników z zamku. Pozostaje dokładnie zburzyć wszelkie budynki i wyciąć w pień wieśniaków. Jeden problem z głowy, nie zapomnijcie zabrać polskiej flagi (wystarczy wysłać po nią jakiegoś rycerza)! Teraz jesteśmy praktycznie nie zagrożeni, małe grupki niemieckich kuszników nie są w stanie zrobić nam większej krzywdy. Rozwijamy nasze miasto, aż do granic możliwości, wynajdujemy wszystkie potrzebne technologie i spokojnie tworzymy potężną armię. Podstawą będzie oczywiście konnica, lecz tym razem warto wzmocnić ją kilkunastoma jednostkami Championów - Niemcy dysponują dużą liczbą Pikemanów, a oni dość dobrze radzą sobie z konnymi jednostkami. Wysyłamy kilku zwiadowców, poznajemy dokładnie pozostałe części mapy, no i przechodzimy do natarcia. Wyruszamy na zachód, rozstawiamy Trebuchety i niszczymy zamek na wzgórzu. Dalej na południu rozbijamy w pył jedną z wież i wchodzimy na wzgórze. Postarajcie się szybko opanować centrum mapy. Odgradzamy się murem od części zachodniej, a także stawiamy mury w małym przesmyku na południu. Dzięki temu odetniemy się od Niemców, nie będziemy narażeni na jakiś niespodziewany atak. Broń boże nie budujcie żadnego zamku! Na to przyjdzie czas później. Odbijamy na południe, odnajdziemy złoża surowców i skręcamy w kierunku niemieckiego miasta na zachód. Atakujemy od wschodniej strony. Za pomocą Trebuchetów niszczymy wszystkie budynki, jakie znajdują się na południowym pagórku. Konnicą i Championami zażarcie eliminujemy obrońców. Cały atak powinien przebiegać dość szybko i sprawnie albowiem przeciwnik w miejsce pokonanych oddziałów natychmiast będzie tworzył nowe. Podchodzimy pod mury miasta, ale zanim rozpoczniemy obstrzał, odbijamy na północ i niszczymy Koszary i inne strategiczne budynki, które znajdują się poza murami. Dopiero teraz zawracamy i przystępujemy do unicestwienia Town Center i pozostałych budynków, które znajdują się w mieście. Na koniec jak zwykle konnica urządza sobie polowanie na wieśniaków (uciekną prawdopodobnie na północ lub wzgórze na południu) i zabieramy niemiecką flagę. Drugie zadanie wykonane. Na północy znajduje się małe wzgórze. Odnajdziemy tam małą grupkę jednostek, które zgodzą się do nas przyłączyć i zginąć dla wspólnej sprawy. Zawsze to jakieś wzmocnienia. Teraz czeka nas najtrudniejszy moment gry - wybudowanie trzech zamków i ich obrona. Armia Bohemians jest potężna, liczy olbrzymią ilość Paladynów i machin oblężniczych wszelkiego rodzaju. Walka w otwartym polu w 100% zakończy się naszą druzgocącą klęską. Na szczęście możemy użyć kilku forteli, odpowiednio ustawić linię obronną. W centrum mapy, po wschodniej części muru, który ustawiliśmy budujemy dwa zamki - jeden pilnujący dojścia do centrum mapy z zachodniej strony i drugi chroniący dojścia od południa. Oczywiście obydwa szczelnie wypełniamy naszymi kusznikami. Warto mieć już ich przygotowanych wcześniej, przed postawieniem pierwszego zamku albowiem, gdy tylko praca zostanie ukończona, możemy spodziewać się mobilizacji sił przeciwnika. Pamiętajcie o wynalezieniu wszystkich technologii zwiększających wytrzymałość murów i zamków, a także tych umożliwiających zadawanie większych zniszczeń przez nasze machiny oblężnicze. Tuż w okolicy murów rozstawiamy nasze Trebuchety - zajmą się one podobnymi machinami wroga. Do skutecznej obrony potrzebna nam będzie także spora grupa konnicy podzielona na dwa oddziały. Sama walka powinna wyglądać dość schematycznie. W niedużej odległości od naszych murów zaczną gromadzić się wojska przeciwnika. W moim przypadku główne siły nadchodziły z zachodu, z południa zaatakowała tylko mała grupa Paladynów. Nie czekamy, aż wróg rzuci się do ataku, szybko zaczynamy prowokację. Z Trebuchetów obstrzeliwujemy pozycję wroga (komenda Attack Ground) - jego wojska znajdują się w dużym skupisku, tak więc z całą pewnością wyrządzimy spore straty. Uwaga na Trebuchety przeciwnika - je unicestwiamy w pierwszej kolejności. Drugim przydatnym sposobem jest wciąganie nieprzyjaciela pod obstrzał załogi z naszych zamków. Wysyłamy kilku konnych do ataku na jednostki wroga. W momencie, gdy one się nami zainteresują, zarządzamy natychmiastowy odwrót. Cześć przeciwników podejmie pogoń, na szczęście mury nie pozwolą dostać się na nasz teren - w tym czasie kusznicy z zamku wystrzelają ich niczym kaczki. Stosujemy ten fortel jak najczęściej, znacznie zredukuje on szeregi wroga. Kiedy jednak nadejdzie moment prawdy i przeciwnik uderzy na nas całą swoją armią, nie możemy bezczynnie się przyglądać. Rzucamy do ataku oddziały konnicy, podstawowym celem będzie zniszczenie machin oblężniczych, a w szczególności katapult. To właśnie one mogą narobić nam sporo szkody. Walka będzie trudna, choć nie potrwa długo. Cały czas rekrutujcie nowe jednostki, które zajmą miejsce tych poległych w boju. W okolicy warto posiadać sporą grupę wieśniaków na bieżąco reperujących zamki i mury. Powinno nam się udać, w końcu siły wroga zostaną rozgromione. Wtedy na oflagowanym regionie stawiamy trzeci zamek i dzięki temu wykonaliśmy kolejne zadanie. To już prawie koniec, to co nasz czeka to zwykła formalność. Pakujemy nasze Trebuchety i wyruszamy na północ. W ciągu kilku chwil niszczymy wszystkie wieże i przebijamy się przez mury. Uwaga na katapulty rozstawione na wzniesieniach - mogą spowodować sporo zniszczeń, tak więc należy je bezwzględnie usunąć. Wchodzimy do opustoszałego miasta. Niszczymy zamek, zabijamy mnichów, robimy sobie przejście w murach i wysyłamy jednego z naszych rycerzy po flagę. Ostatnie zadanie wykonane, znowu wyszliśmy z opresji jako zwycięzcy. Już prawie nic nie jest w stanie uchronić Europy przed hordą wojowniczych Mongołów!

Misja 6- Pax Mongolia

Cele:

1. *Przetrwać aż do przybycia Subotai i posiłków.*
2. *Pokonać Węgry.*

Ostatnia z misji tej kampanii nie jest wcale najtrudniejszą. Wystarczy troszkę pokombinować, zastosować kilka sztuczek i bez większych problemów pomyślnie zakończyć scenariusz. Bardzo trudny jest początek, w możliwie najkrótszym czasie wysyłamy do pracy naszych wieśniaków. Na szczęście wystarczy wybudować kilka budynków - prawie wszystkie technologie są już na starcie nam znane - to znacznie ułatwi rozgrywkę. Zaczynamy od wydobycia sporej ilości kamienia i rozpoznania terenu. Zauważycie, że mapa podzielona jest na dwie części - zachodnią opanowaną przez Węgrów i wschodnią, która należy do nas. W centrum mapy znajduje się jedyne przejście - most. Jak nietrudno się domyśleć to właśnie w jego pobliżu rozpoczniemy budowę linii obrony. Szybciutko blokujemy wejście murem i tuż przy nim stawiamy zamek wypełniony kusznikami. Teraz wystarczy mała grupka konnicy, kilka Trebuchetów rozstawionych przy murach i wróg praktycznie nie ma szans przedostać się na naszą stronę. Niestety, przeciwnik dość szybko domyśli się naszych planów i gdy tylko rozpoczniemy budowę, ruszy z bardzo silnym natarciem. W konwencjonalny sposób z pewnością nie będziemy się w stanie obronić, ale mamy jednego asa schowanego w rękawie - oddziały Sabotażystów! Doskonale nadają się oni do powstrzymywanie zmasowanych ataków wroga. Jednostki te są typowymi kamikadze, powodują ogromne zniszczenia, ale sami również giną, tak więc używajcie ich rozważnie, bo ich ilość jest ściśle określona. Najlepszym sposobem, w jaki możemy ich wykorzystać, to zaczaić się w pobliżu mostu, i gdy siły wroga będą zbitą grupą go przekraczać - uderzyć! Każdy taki atak spowoduje olbrzymie straty w szeregach wroga, wybuch ma dość dużą siłę rażenia. W ten oto sposób powinno udać się wam przetrzymać ataki wroga, wybudować zamek, mury i wyszkolić załogę potrzebną do obrony. Nic złego w tej chwili praktycznie nam nie grozi, można skupić się na rozwoju naszego miasta, zbieraniu surowców, szkoleniu silnej armii i po prostu czekać na przybycie Subotai. Powinien pojawić się on po ok. 30 minutach gry, niestety wzmocnienia, jakie z nim przybędą, są lekko mówiąc znikome (kilku sabotażystów). No, ale do tego czasu nasza armia i tak powinna być dość silna. Ustawiamy na moście nasze Trebuchety i przystępujemy do unicestwienia wrogich wież, które znajdują się na drugim brzegu. Niestety spotka nas niemiła niespodzianka - w momencie gdy spróbujemy przekroczyć most, zjawią się Galeony wroga (dosłownie wyskoczą z ziemi) i w spektakularny sposób go wysadzą! I to jeszcze nie koniec naszych problemów - w tym samym czasie Węgrzy rozpoczną pracę nad Cudem Świata - jeśli dokończą budowę i utrzymają go przez 200 lat - jesteśmy straceni! Szybko podsumowujemy sytuację - jesteśmy odcięci od wroga (ale także on od nas), nie możemy budować statków, a każda upływająca sekunda przybliża nas do porażki. Na pozór sytuacja beznadziejna i bez wyjścia - na szczęście jest pewien sposób na wyrwanie się z tej matni. Daleko na południu, znajduje się zamarznięty kawałek rzeki. Dzięki niemu swobodnie możemy przedostać się na drugą stronę. Znajdziemy małą polankę, ze sporymi ilościami złota i kamienia. Jest ona szczelnie otoczona lasem, który oddziela ją od pozostałej części mapy. I co przychodzi wam pewien pomysł do głowy? Oczywiście! Budujemy w pobliżu tartak i wysyłamy olbrzymią liczbę wieśniaków do wyrębu drewna (wcześniej należy wysłać kilka Trebuchetów, by zniszczyły pobliską wieżę, utrudniającą nam pracę). W niedługim czasie po drzewach pozostanie wspomnienie, a droga na terytorium Węgier stanie otworem! Pamiętajcie o upływającym czasie, nie mamy go zbyt dużo. Przygotowujemy silną armię. Składać się będzie z 10 Trebuchetów (wróg posiada kilka zamków, które trzeba będzie zburzyć), dużej ilości konnicy i kilkunastu kuszników, którzy stanowili załogę naszego zamku, a w tej chwili nie są nam zbytnio potrzebni, tak więc mogą posłużyć jako mięso armatnie. Przy okazji warto wykorzystać pozostałych Sabotażystów - ustawiamy ich w pierwszej linii i z ich pomocą rozbijamy całe pierwsze natarcie wroga. Na polance warto wybudować kolejną Stajnię - dzięki niej szybko będziemy mogli uzupełniać konnicę, która poległa w boju. Gdy tylko zrobimy sobie przejście, ruszamy do ataku. Niszczymy wieżę i zamek na północnym-zachodzie (uwaga na Trebuchety wroga). Przebijamy się przez bramy, skręcamy na południe i burzymy następny zamek wroga. Wciąż kierujemy się na południowy-zachód - kolejna warownia wroga. Teraz powinno pójść jak z płatka - wchodzimy w głąb miasta na północnym-zachodzie, niszcząc po drodze wszystkie napotkane strategiczne budynki (o ile czas nam pozwoli - nasza siła uderzeniowa jest jednak tak potężna, że wystarczy w tym celu kilkanaście sekund). W niedługim czasie zburzymy Town Center i Cud Świata, który znajduje się tuż za nim. O ile wszystko poszło zgodnie z planem - Węgry ogłoszą bezwarunkową kapitulację. Nasze imperium sięgnęło szczytów. Azja, Europa, wszystko należy do Mongołów. Pozostaje tylko jedno pytanie - na jak długo?

Kampania 5- Barbarossa

Misja 1- Holy Roman Emperor

Cel:

1. *Zdobyć cztery z sześciu reliktów z okolicznych świątyń.*

Kolejna łatwa początkowa misja, troszkę dłuższa od swoich poprzedniczek. Zaczynamy na małej wyspie położonej w centrum mapy. Znacznie ułatwi to nam obronę. Z wysepki na kontynent prowadzą cztery drogi, wystarczy szybko obudować je murami, postawić kilka wież i już po kłopocie (oczywiście nie starajcie się zrobić tego od razu, ale im wcześniej, tym lepiej). Szybko budujemy Siege Factory i tworzymy dwa tarany - będziemy potrzebowali ich już za chwilkę. Relikty, których potrzebujemy znajdują się w pobliskich świątyniach i możecie być pewni, że po dobroci nie zostaną nam zwrócone - bez rozlewu krwi się nie obejdzie. Już na samym początku organizujemy pierwszą akcję zaczepną. Wybieramy się mostem na północny-zachód i szybko dochodzimy do wioski wroga - Swabia (kolor pomarańczowy). Jedynymi obrońcami są małe grupki Oszczepników, wyeliminowanie ich zajmie nam tylko chwilkę. Wyprodukowanymi taranami rozwalamy Town Center, Koszary i Świątynie. Następnie wysyłamy naszego mnicha, wśród zgliszczy odnajdujemy Relikt i zanosimy do naszej Świątyni. Jeszcze tylko trzy! Dodatkowo można kompletnie zniszczyć miasto, wybić wieśniaków itd. - w ten sposób zapewnimy sobie spokój na później. Wracamy do naszego miasta i natychmiast wyruszamy z drugim uderzeniem! Jedynie w międzyczasie można zatrudnić kilku Teutonic Knights - zawsze ułatwi to nam zadanie. Kierujemy się mostem na południowy-zachód. W ciągu kilku chwil dojdziemy do kolejnej osady wroga - tym razem będzie to Burgundia (kolor fioletowy). Obrona jest zorganizowana troszkę lepiej niż ostatni (klika wieżyczek), lecz i tak nie powinna sprawić nam większego problemu. Postępujemy identycznie jak ze Swabią - niszczymy Świątynie, zabieramy relikt i jeśli macie ochotę to kompletnie zetrzyjcie wioskę z powierzchni ziemi. Drugi Relikt należy do nas. Teraz będzie troszkę trudniej. Większą uwagę poświęcamy na rozbudowę naszego miasta (surowców mamy pod dostatkiem), przechodzimy do czwartej epoki i przystępujemy do tworzenia silnej armii. 20 jednostek Paladynów, 10 Elite Teutonic Knight i 5 Trebuchetów powinno w zupełności wystarczyć do wykonania naszej misji. Wyruszamy na południowy-wschód. Praktycznie zaraz po przekroczeniu rzeki, znajdziemy się pod murami miasta. Parę salw z Trebuchetów i już okoliczne wieżyczki i bram wjazdowa zamieniają się w kupkę gruzu. Elite Teutonic Knights rozstawcie w pobliżu naszych machin (są zbyt wolni, aby skutecznie eliminować obrońców - do tego celu wykorzystajcie Paladynów). Wkraczamy do miasta i eliminujemy pozostałe budynki (w pierwszej kolejności Town Center, Zamek, Koszary, Stajnie i na koniec Świątynię). Wysyłamy Mnicha i zabieramy trzeci Relikt. Jeszcze tylko jeden. Kontynuujemy dokładną zagładę miasta (z Trebuchetami nie powinno trwać to zbyt długo) i opuszczamy je bramą, która znajduje się na południowym-wschodzie. Odbijamy na północ (no, chyba że odnieśliście poważne straty - wtedy należy poczekać na posiłki). W niedługim czasie dojdziemy do naszego ostatniego celu - Austrii. Świątynia znajduje się daleko na północy, aby bezpiecznie się do niej dobrać należy zniszczyć pobliską warownię. Obrońców będzie dość dużo, lecz są zbyt słabo wytrenowani, by poważnie zagrozić naszym Paladynom, czy tym bardziej dobrze wytrenowanym Elite Teutonic Knights. Gdy mury zamku runą, w okolicy nie będzie zbyt wielu przeciwników, wysyłamy Mnicha i zabieramy ostatni z Reliktów. Gdy tylko bezpiecznie dotrze on do naszego miasta, misja zakończy się sukcesem. Na koniec dodam, iż na mapie znajdują się jeszcze inne miasta (na północy i północnym-wschodzie), są jednak dość dobrze bronione tak, więc szkoda zachodu. Pewną ciekawostką jest fakt, że w północno-wschodnim rogu mapy odnajdziemy sporawy oddział Mongołów, za 200 sztuk złota (wystarczy wejść w okno dyplomacji i przekazać złoto) zgodzą się oni przyłączyć do naszej armii. Niestety nie będą oni już zbytnio potrzebni, szybciej nasza misja zakończy się sukcesem.

Misja 2- Henry the Lion

Cele:

1. *Pokonać siły polskie.*
2. *Pokonać wojska Henry'ego.*

Ciekawa misja, dość krótka - wystarczy ok. godzina czasu na jej pomyślne ukończenie. Po raz kolejny doszukaliśmy się polskiego akcentu w AE2, szkoda, że znowu stoimy po przeciwnej stronie. Zaczynamy z silną armią, rozbudowanym miastem, sporymi ilościami surowca, ale bez Town Center i jakichkolwiek wieśniaków! Na szczęście w okolicy znajdują się dwa sprzymierzone miasta (Saxony i Bavaria) - co jakiś czas dostarczać nam będą nieduże ilości surowców potrzebnych do rekrutacji nowych jednostek. Dodatkowo na północnym-zachodzie znajduje się zamek i kilka budynków należących do naszego sprzymierzeńca Henry'ego the Lion, jednak dość szybko nas on zdradzi i będziemy musieli udzielić mu lekcji dobrego wychowania. No, ale tym będziemy martwić się później, zaczynamy od ujarzmienia sił polskich. Całą naszą armią (z wyjątkiem kuszników, których umieszczamy w zamku) wyruszamy na północny-wschód. Dodatkowo musimy wybudować przynajmniej trzy Tarany - bez nich nie poradzimy sobie z wieżyczkami i zamkiem przeciwnika. Gdy tylko zlokalizujemy pierwszą polską fortecę (na północnym-wschodzie, otoczona lasem) rzucamy do ataku nasze Tarany. Konnica i Pikemani eliminują wszystkich obrońców. Dość szybko powinna się ona obrócić w gruzy, w tym właśnie momencie, Henry postanowi nas zdradzić. Cóż, zmuszeni jesteśmy, powrócić do naszego miasta, przerwać ofensywę na ziemię polskie i zająć się lokalnym rywalem. Za surowce dostarczane nam przez lojalnych aliantów, rekrutujemy sporą grupkę Teutonic Knights, kilku konnych i dodatkowe Tarany. Początek będzie dość trudny - trzeba przetrzymać falowe ataki wroga. Pamiętajcie, aby bronić się w pobliżu naszego zamku - załoga kuszników spowoduje w szeregach nieprzyjaciela olbrzymie zniszczenia. Jednocześnie należy uważać, czy przeciwnik nie wysłał w naszym kierunku machin oblężniczych - wtedy szybciutko wysyłamy konnicę w celu ich unicestwienia. Gdy tylko przełamiecie pierwsze ataki wroga, natychmiast wyruszajcie z kontruderzeniem. Wróg ma ściśle określone zasoby surowców i jeśli jego pierwszy atak się nie udał, oznaczać to będzie, że w tej chwili jego warownia jest praktycznie bezbronna, a on sam dopiero rekrutuje nowych obrońców. Trzeba korzystać z okazji. Wysyłamy nasze Tarany i w ciągu kilku chwil niszczymy zamek. Teutonic Knights i konnica stanowią oczywiście ochronę, eliminują wszystkich obrońców, jakich napotkamy w pobliżu. Henry dość szybko powinien zostać ujarzmiony, możemy powrócić do ofensywy na ziemie polskie. Zanim to jednak uczynimy, warto dokładniej przeszukać tereny na północ, od zniszczonego zamku Henry'ego. Bez większych problemów odnaleźć powinniśmy Relikt i kilkunastu wieśniaków. Teraz w końcu możemy wybudować Town Center, samemu rozpocząć zbieranie potrzebnych surowców. Nie przesadzajcie z rozbudową, nawet przeciętna armia poradzi sobie z siłami polskimi. Za to warto wejść do czwartej epoki - dzięki temu zyskamy możliwość budowania Trebuchetów - znacznie usprawni to nasze ataki. Kiedy nasza armia będzie gotowa (20 konnych i 5 Trebuchetów), przystępujemy do zdecydowanej ofensywy. Polacy nie posiadają klasycznego miasta, co jedynie kilka zamków i budynków rozrzuconych po całej mapie (a dokładniej to we wschodniej części). Wyruszamy na północ, w pobliże miejsca, gdzie zniszczyliśmy pierwszy z polskich zamków. Tym razem odbijamy na wschód, przekraczamy rzekę. W północno-wschodniej części mapy znajduje się jeden ważny budynek wroga - Siege Factory - dość szybko powinniście dotrzeć w jego pobliże. Pobliskimi wieżyczkami nie musicie się zbytnio przejmować - nie wyrządzają one większych zniszczeń, lecz dla świętego spokoju warto zburzyć te, które stają nam na drodze. Odbijamy na południe. W okolicach centrum mapy, natrafimy na kolejną fortecę wroga, wzniesioną na wzgórzu. Rozstawiamy Trebuchety i już po problemie. Dalej wędrujemy na południe. Na brzegu rzeki warto zniszczyć porty przeciwnika, wyeliminować napotkane jednostki. No i na koniec, na dalekim południu odnajdziemy ostatni z polskich zamków i tu również nie powinno być większych problemów. Jeśli wszystko poszło zgodnie z planem, to w tej chwili powinniście otrzymać komunikat o kapitulacji sił polskich, jeśli tak się nie stanie, oznaczać to będzie, że gdzieś na mapie znajduje się jeszcze jakiś budynek przeciwnika (domy mieszkalne i wieżyczki strzelnicze się nie liczą). Wytropić, zniszczyć, świętować zwycięstwo!

Misja 3- Pope and Antipope

Cel:

1. Przejąć katedrę w Mediolanie.

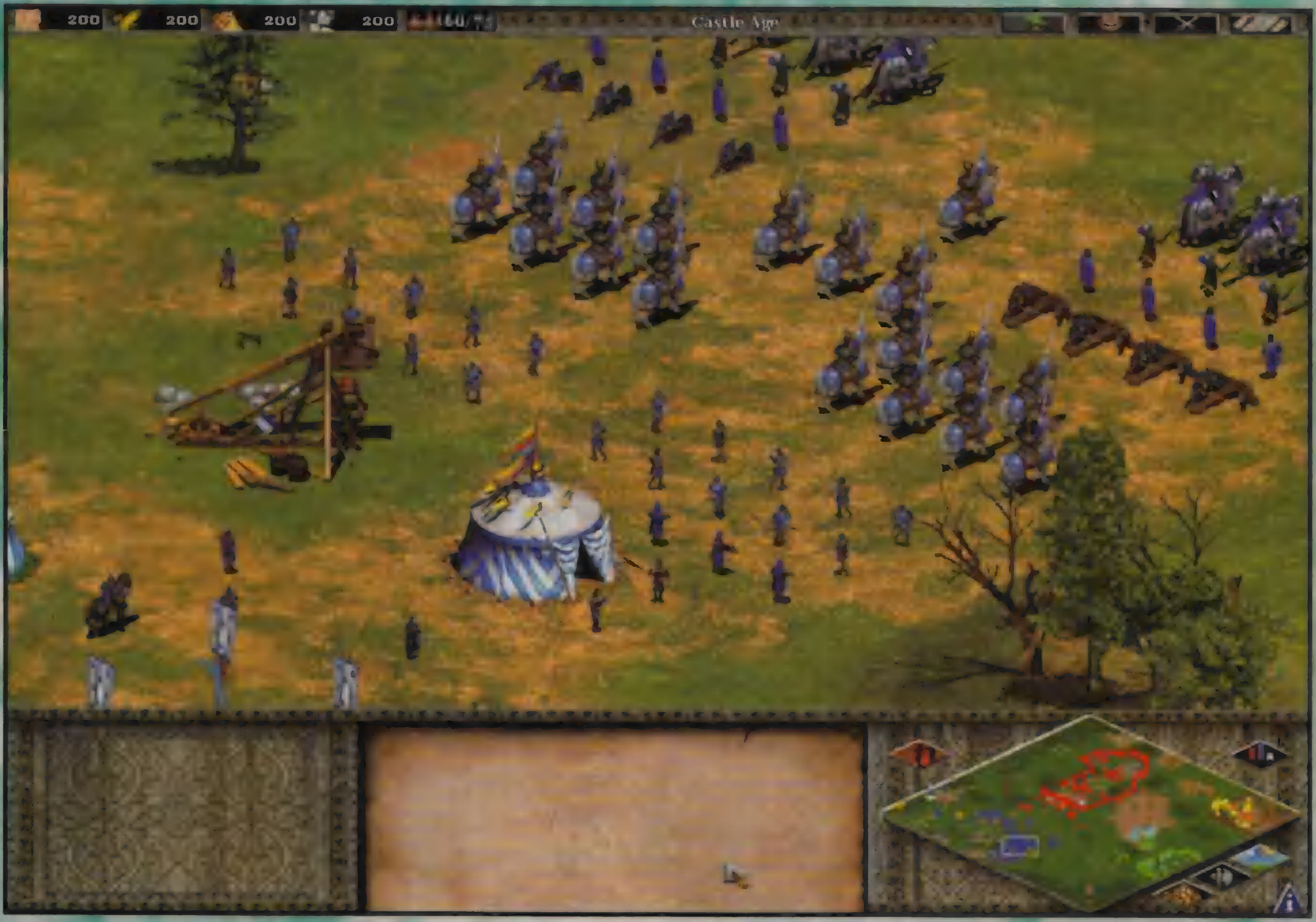
Nareszcie trudna, a nawet bardzo trudna misja. Katedra leży po drugiej stronie rzeki, na zachodzie, w środku dobrze strzeżonego miasta. W okolicach Mediolanu swoją siedzibę mają straże frankońskie, również one co chwila będą nękać nas zbrojnymi wypadami (szczególnie silna flota). Czeka nas bardzo trudny początek - zaczynamy z małą armią i po raz kolejny bez wieśniaków gotowych zbudować nasze miasto. Na północy znajduje się osada naszych sprzymierzeńców, lecz w ciągu całej gry nie odniesiemy z tego faktu nawet najmniejszego profitu - tak więc nie ma co się nimi przejmować. Szybko wyruszamy na południe. Trafimy do słabo bronionego miasta naszych wrogów - Crema. Oddziały obrońców stanowią grupki Pikemanów i Łuczników, z ich unicestwieniem nie powinno być problemów, jednak będzie to trudniejsze niż zazwyczaj. Proponuję zaatakować od strony zachodniej, dzięki temu szybko uderzymy na Koszary i Strzelnicę przeciwnika. Niszczymy tylko pobliskie budynki, z Town Center dajemy sobie chwilowo spokój - zbyt duże straty własne. Najważniejszą jednak częścią ataku na Crema, jest umiejętne wykorzystanie Mnichów. Jak najszybciej należy przeciągnąć na naszą stronę możliwie największą grupę wieśniaków. Dzięki temu będziemy mogli założyć własną osadę (w bezpiecznej odległości od Town Center wroga), rozpocząć rekrutację jednostek. Mnichami zaczajcie się w pobliżu kopalni, tartaków, młynów - napotkacie spore ilości kandydatów na naszego wieśniaka. Nie podchodźcie w pobliże Town Center - zbyt ryzykowne, łatwo może zakończyć się naszą śmiercią. W niedługim czasie Crema powinna zrezygnować, teraz spokojnie możemy zniszczyć pozostałe budynki i postawić w ich miejsce nasze. Bardzo ważna jest szybka rozbudowa, na plaży dość wcześnie zaczną lądować siły wroga. Zaczynamy od wybudowania sporej liczby domów, następnie stawiamy Stajnie i otaczamy nasze miasto murami. Później, gdy wydobędziemy więcej kamienia, warto postawić kilka wieżyczek w zachodniej, północno-zachodniej i południowo-zachodniej części miasta, a nawet wybudować zamek. Ataki wroga nie będą może strasznie zacięte, co jedynie małe grupki, ale możecie mi wierzyć - kilka Bombard Cannons pozostawionych samych sobie w ciągu kilku chwil potrafi spowodować olbrzymie zniszczenia. Po zwarciu szyków obronnych, tradycyjnie przechodzimy do normalnej rozbudowy. Misja wymaga stworzenia potężnej armii, będziemy potrzebowali olbrzymiej ilość surowców, a co za tym idzie, sporo wieśniaków do pracy (ponad 30). Nastawiamy się na długi rozwój, przechodzimy do czwartej ery, wymyślamy wszystkie technologie, ulepszamy wyposażenie u Kowala. Dopiero teraz przechodzimy do tworzenia większej liczby jednostek. Po pierwsze potrzebujemy 10 Trebuchetów (prawdopodobnie ponad połowa zostanie zniszczona, nim dotrze na miejsce przeznaczenia), 10 Elite Teutonic Knights (przede wszystkim do obrony machin), 5 Mnichów (wątpię, aby i oni wszyscy dotarli na miejsce) i olbrzymia (ponad 20) ilość Paladynów. Po raz kolejny da o sobie znać głupi limit 75 jednostek, w tej misji armia wroga liczy o wiele więcej, co oznaczać będzie, że nasze pierwsze uderzenie zostanie praktycznie rozbite i będziemy zmuszeni wysłać kolejne podobne. No, ale nie uprzedzajmy faktów i niczego nie przesądzajmy. Jak najdalej na południowym-zachodzie budujemy port. Nim rozpoczniemy pracę, warto w pobliżu zgromadzić naszą armię - zaoszczędzimy na cennym czasie. Dodatkowo rozłóżcie Trebuchety - to na wypadek, gdyby namierzyła nas flota przeciwnika i szybko próbowała zniszczyć nasz port (komenda Attack ground i wrogie statki jeden po drugim idą na dno). Budujemy kilka statków transportowych i przeprawiamy naszą armię na drugi brzeg (najpierw konnica, na koniec Trebuchety). Od razu grupujcie wojska daleko od brzegu - unikniecie obstrzału wrogich statków, a także innych przykrych niespodzianek (np. Demolition Ships, które rozbijają się o plażę, zadając śmierć wszystkim naszym wojskom w pobliżu - przy odrobinie pecha można w ciągu chwili stracić i 20 jednostek, wystarczy, by były blisko siebie). No i teraz nadszedł najtrudniejszy moment prawdy - dotarcie w pobliże Mediolanu. Jeśli będziemy mieli szczęście, to przeciwnik nas jeszcze nie zauważył i nie wysłał komitetu powitalnego. W przeciwnym razie czeka nas cała masa potyczek. Armia wroga w większości składa się z jednostek rażących na dystans (Bombard Cannons, Hand Cannoners, Katapulty) - wystarczy chwila nieuwagi, kilka salw wroga i już nasze szeregi zostaną znacznie zredukowane. Dlatego podzielcie Paladynów na kilka oddziałów, szybko eliminujcie dalekosiężny sprzęt wroga, nim zdąży zadać nam większe straty. Drugą część armii przeciwnika stanową Elite Teutonic Knights i Lekka Kawaleria. Szczególnie ta druga jest strasznie denerwująca - szybko przedziera się na nasze tyły i rozpoczyna niszczenie Trebuchetów i mordowanie Mnichów. Jedynym naszym ratunkiem będzie trzymanie w pobliżu kilku Teutonic Knights jako ochronę. Walka będzie trudna, co chwila, falowo będą nadchodzić oddziały wroga. Eliminujcie i posuwajcie się do przodu. Przechodzimy mostem na północ i natychmiast odbijamy na zachód. Olewamy miasto straży frankońskiej, szkoda naszego zachodu i krwi naszych żołnierzy. Jesteśmy już blisko Mediolanu, niedługo powinniśmy znaleźć się pod jego murami. Rozstawiamy Trebuchety (na południowym-zachodzie) i przystępujemy do obstrzału. Niszczymy wieżę, Koszary, bramę wjazdową i inne okoliczne budynki. Dopiero teraz wkraczamy całą naszą grupą do miasta. Staramy się zadać jak największe zniszczenia, kierując się na zachód w pobliże katedry. Teraz nadeszło 5 minut naszych Mnichów - podchodzimy w pobliże Katedry (dajemy im osłonę Paladynów) i rozpoczynamy rytuały (aby móc przejmować budynki, należy wynaleźć odpowiednią technologię w naszej Świątyni). Potrwa to trochę, ale przy odrobinie szczęście powinno się nam udać. Gdy tylko Katedra przejdzie w nasze ręce - wrogowie skapitulują. Nie martwcie się, gdy nie uda się wam osiągnąć celu za pierwszym uderzeniem. Surowców na mapie jest sporo, można wystawić kilka potężnych armii. Za każdym kolejnym atakiem będzie coraz łatwiej. Spróbujcie np. podzielić sobie atak na kilka tur - pierwsza armia musi dotrzeć do mostu, gdy polegnie to wysyłamy drugą, która ma za zadanie przebić się przez mury Mediolanu. Trzecia opanowuje miasto i na koniec czwarta (składająca się z dużej ilości mnichów o Paladynów do ochrony) przejmuje katedrę. Wystarczy trochę cierpliwości, samozaparcia, a sukces musi nadejść. Nikt nie obiecywał, że AE2 będzie łatwa :-).

Misja 4- The Lombard League

Cel:

1. Wybudować Cud Świata na terenie miasta Venice, Padua lub Verona.

Kolejna, długa i trudna misja. Już na starcie jesteśmy atakowani przez zmasowane siły wroga. Obrona nie ma większego sensu, ewakuujemy wszystkie dostępne jednostki do łodzi transportowych i najzwyczajniej uciekamy z miasta. Płyniemy rzeką na wschód, dość szybko pod nasze dowództwo zostanie oddanych kilkanaście okrętów (transportowe, rybackie, wojenne), takie wzmocnienia pozwolą nam założyć własną bazę. Idealnym miejscem jest wyspa na południowym-zachodzie (ta najbliżej nas), szybko lądujemy na plaży i wysyłamy wieśniaków do budowy Town Center. Naszą armię grupujemy na północy, w okolicach płycizn, które są jedyną drogą, jaką można dostać się na naszą wyspę i to właśnie tędy nadchodzić będą wszelkie ataki wroga - warto jak najszybciej odgrodzić się murem i wybudować w pobliżu zamek. Jesteśmy chwilowo bezpieczni, możemy spokojnie rozbudowywać nasze miasto. Większość technologii mamy wynalezionych już na starcie, tak więc teoretycznie pełna rozbudowa nie powinna zająć wam wiele czasu ani nie będzie wymagać olbrzymich ilości surowca. O właśnie, surowce - tu tkwi największy problem. W okolicy naszego miasta odnajdziemy sporawe złoża kamienia, trochę złota i drzewa, ale możecie mi wierzyć, że wyczerpią się one dość szybko. Jedynym rozsądnym wyjściem jest eksploatacja pobliskich terenów. Chyba najlepszy efekt osiągniemy, tworząc silną flotę i wybierając się na wschód, zwiedzić okoliczne wysepki. Będzie to zadanie stosunkowo trudne (silna flota przeciwnika), no i na wyspach znajdują się umocnienia obronne wroga. Dlatego przed wyruszeniem wybudujcie naprawdę silną armadę, liczącą przynajmniej 7 Cannon Galleons, 10 Fast Fire Ships i 10 Heavy Demolition Ships (do szybkiego eliminowania silniejszych okrętów wroga). Do zajęcia mamy dwie wyspy - pierwszej pilnuje tylko jedna wieżyczka strzelnicza, na drugiej napotkamy silniejszy opór - zamek, wieże strzelnicze i dodatkowo kilka jednostek Bombard Cannons (wyjątkowo niebezpieczne, szybko należy je unicestwić). Korzystając z okazji, niszczymy port wroga. Teraz możemy zbudować statek transportowy i wysłać naszych wieśniaków, którzy zaopiekują się dobytymi złożami złota i kamienia. Jeśli jednak kiedyś znowu zabraknie wam surowców, to możecie wybrać się daleko na wschód - na dużej wyspie znajdują się olbrzymie ilości wszelkiego rodzaju surowców. Jednak razem z wieśniakami musicie wysłać sporą grupę Paladynów do ochrony - wróg często zapędza się w tamte rejony. Tak czy inaczej w końcu powinniście uzyskać odpowiednią ilość surowców na wystawienie silnej armii (dla zdesperowanych polecam pomysł wybudowania olbrzymiej ilości farm i sprzedawania jedzenia na targowisku) i przejścia do zadań ofensywnych. Są dwa dobre pomysły na wykonanie naszej misji, najlepiej oczywiście wykorzystać obydwa (ale do tego potrzeba naprawdę olbrzymiej ilości złota). Po pierwsze, to decydujemy się na budowę cudu w Venice - miasto znajduje się praktycznie najbliżej nas, dodatkowo jest dość słabo bronione. Kolejnym argumentem przemawiającym za Wenecją jest fakt, iż można zaatakować ją od strony morza - będziemy mogli wykorzystać naszą flotę. I to jest właśnie pierwszy z pomysłów - budujemy olbrzymią liczbę okrętów (Cannon Galeony do zniszczenia wież i budynków, a także olbrzymie ilości Fast Fire Ships i Heavy Demolition Ships do eliminacji statków wroga) i uderzamy. Walka będzie ciężka (starajcie się zniszczyć szybko porty przeciwnika, uniemożliwiając mu tym samym tworzenie nowych okrętów). W ten sposób możemy zmieść Wenecję z powierzchni ziemi. Jeśli jednak coś pójdzie nie tak, flota wroga będzie zbyt liczna i zatopi nasze statki, możemy spróbować ataku od strony lądu. Podstawą oczywiście będzie konnica (a dokładniej to przynajmniej 30 jednostek Paladynów) plus 10 Trebuchetów do zniszczenia budynków wroga. Wyruszamy na północ, po drodze niszczymy mały posterunek sił wroga (kilka Stajni, wież strzelniczych i Siege Factory). Odbijamy na wschód i wkraczamy do Wenecji. Trebuchetami demolujemy budynki, oszczędzamy jednak mury - będziemy mogli je sami wykorzystać. Gdy tylko Wenecja przestanie istnieć, wkraczamy do pozostałości miasta i zakładamy własną bazę. Zaczynamy od wybudowania kilku Bombard Towers (skuteczne w walce z okrętami wroga), bram wjazdowych (w miejsce zniszczonych), Zamku (dla obrony) i Stajni (do rekrutacji wzmocnień). Jeśli wszystko idzie zgodnie z planem, to wysyłamy w to miejsce wszystkich naszych wieśniaków i jednostki zdolne do walki. Nasze miasto pozostawiamy bez obrońców (warto wcześniej zapisać stan gry). Szybko rozpoczynamy budowę Cudu, ataki wroga nie będą przesadnie silne, tak więc chyba uda się wam utrzymać pozycję. Gdy tylko Cud zostanie ukończony (nie trzeba czekać 300 lat) od razu zostaniemy uznani zwycięzcą.



Misja 5- Barbarossa's March

Cele:

1. Przynajmniej 10 jednostek musi dotrzeć do obozu Szpitalników.

2. Wymusić kapitulację Bizancjum poprzez demonstrację siły (doprowadzenie naszych oddziałów w pobliże Cudu).

Mała misja przerywnikowa, znacznie różniąca się od poprzednich. Nie będziemy budować miasta, tworzyć oddziałów itd. skupiamy się na samej taktyce walki. Zaczynamy z potężną armią stacjonującą na północnym-wschodzie. Nasz cel - obóz szpitalników znajduje się daleko na południowym-zachodzie, tak więc czeka nas długa wędrówka. Kolejnym utrudnieniem jest fakt, iż musimy przedostać się przez morze, a nie posiadamy żadnych statków transportowych. Na zachodzie i południu znajdują się nadmorskie miasta naszych sprzymierzeńców, oni powinni udzielić nam pomocy i zasilić naszą armię odpowiednią flotą. Szybko grupujemy nasze oddziały i przechodzimy do wykonania zadania. Na początku proponuję wysłać na zwiad naszych skautów, pozwoli wam to uniknąć zasadzek wroga innych nie oczekiwanych zdarzeń. Szybko docieramy w pobliże bramy Konstantynopola. Ku naszemu zdziwieniu, nasi dotychczasowi sojusznicy wypowiedzą nam wojnę i od razu rzucą w naszym kierunku "komitet powitalny". Natychmiast zawracamy i uciekamy w miejsce, gdzie zgrupowane są nasze oddziały. Oczywiście wróg podąży za nami i wpadnie prosto w naszą pułapkę. Piekamani likwidujmy konnicę wroga, Elite Teutonic Knights zajmuje się piechotą, a nasi Paladyni w ciągu kilku chwil powinni zniszczyć katapulty przeciwnika. Na szczęście to były wszystkie jednostki, jakie broniły Konstantynopola, w tej chwili miasto jest kompletnie bezbronne, bez większych problemów uda się nam do niego wkroczyć. Wyruszamy całą naszą armią na zachód, uwaga na samotnie stojący dom, na jaki natkniemy się w pobliżu Bramy Konstantynopolu - to zasadzka, gdy tylko się zbliżymy, wyskoczą z niego 4 Mameluki wroga. Rozstawiamy nasze Trebuchety i przystępujemy do zniszczenia bram wjazdowych i wszystkich Bombard Cannons, które chronią miasto. W tym czasie mnichami leczymy rany naszym jednostkom, które ucierpiały w ostatnich potyczkach. Wkraczamy do miasta i w ciągu kilku chwil burzymy Zamek. Teraz nic nie stoi nam na przeszkodzie, bezpiecznie możemy dotrzeć w pobliże Cudu (najlepiej wysłać konnicę). Gdy tylko to się nam uda, Bizancjum ogłosi kapitulację i odda pod naszą komendę kilka statków transportowych i wojennych. Okrętujemy naszą armię na otrzymane statki i przygotowujemy się do podróży morskiej. Niestety, mogą być z tym poważne kłopoty albowiem wody patrolowane są przez dużą liczbę wrogich Heavy Demolition Ships, przy braku szczęście mogą one w ciągu chwili zatopić całą naszą flotę. Dlatego pierwsze dwa statki transportowe, które płyną w szyku powinny być puste i pełnić rolę zasłony - wróg zatopi je w pierwszej kolejności. Szczególnie dobrze pilnujcie okrętu, na którego pokładzie znajdują się nasze machiny oblężnicze - bez nich nie mamy nawet cienia szansy na zakończenie misji sukcesem. Lądujemy na plaży troszkę na zachód od centrum mapy. Gdy tylko pierwszy z naszych rycerzy postawi stopy na piasku, zostaniemy zaatakowani! Siły przeciwnika nie będą zbyt duże, w miarę szybko opanujemy sytuację. Postarajcie się jak najszybciej odejść od statków (nie będą nam one już potrzebne) - unikniecie obstrzału od strony morza. Do obozu Szpitalników prowadzą dwie drogi - jedna prowadzi na zachód, druga na wschód. Proponuję wybrać tę pierwszą. Na naszej drodze napotkamy zdecydowany opór wroga (przede wszystkim konni łucznicy), będziemy musieli zniszczyć kilka wież i zamków (dzięki Trebuchetom nie będzie to specjalnie trudne). Powoli, lecz skutecznie posuwamy się do przodu. Odbijamy na południe, niszczymy kolejny zamek i bezpiecznie wchodzimy do obozu. Teraz wystarczy dojść w pobliże zamku i już po problemie - misja wykonana.

Misja 6- The Emperor Sleeping

Cele:

1. Nie zniszczyć Dome of th Rock.

2. Dostarczyć zwłoki Barbarossy do Dome of the Rock w Jeruzalem.

I właśnie nadszedł ten czas - ostatecznej rozgrywki. Co ciekawe, ostatnia misja wcale nie należy do najtrudniejszych, przy odrobinie wprawy można ją skończyć w sposób bez problemów. Zaczynamy w miarę przeciętną armią i sporą grupą wieśniaków. Dodatkowym plusem jest to, że przez 10 minut mamy podpisany sojusz z naszymi przeciwnikami, tak więc mamy troszkę czasu na przygotowanie się do obrony. Proponuję natychmiast wyruszyć na zachód w pobliże miejsca, gdzie stacjonują wojska Ryszarda Lwie Serce, jest on naszym oddanym sojusznikiem i z pewnością udzieli nam pomocy, a także wesprze nas swoimi wojskami. Szybko budujemy Town Center i otaczamy nasze miasto murem. Wojska angielskie powinny przez pierwszy okres gry skutecznie likwidować wroga, trzymać go na dystans od naszych pozycji. Da nam to czas na ustawienie szyków obronnych. Dzięki dużej liczbie wieśniaków dość szybko rozpoczniemy wydobywanie surowców, od podstaw zbudujemy naszą bazę. Zaczynamy od postawienia dużej ilości domów, dzięki temu będziemy mogli rekrutować nowe jednostki. Budujemy Świątynie i rekrutujemy przynajmniej 5 Mnichów. Ich wpływ na nasze zwycięstwo będzie wręcz olbrzymi. Przeciwnik schematycznie wysyłał będzie w naszym kierunku armie składające się z Trebuchetów, mających jako ochronę Słonie Bojowe. Taktyka obrony jest wyjątkowo prosta - konnicą niszczymy machiny oblężnicze, a Mnichami zza murów uzyskujemy kontrolę nad Słoniami wroga. Dzięki temu dość szybko uda się nam stworzyć potężną armię, dość szybko docenicie skuteczność w walce naszych zwerbowanych Słoni. Po maksymalnym rozbudowaniu naszego miasta, wynalezienia wszystkich przydatnych technologii i zwerbowaniu sporej ilości Słoni możemy przejść do wykonania celu naszej misji. Budujemy 5 Trebuchetów i dodatkowo rekrutujemy kilkanaście jednostek Paladynów (do szybkiej reakcji), jako wzmocnienie posłużą nam nasze zwerbowane Słonie (przynajmniej 15). Wyruszamy na południowy-zachód. To właśnie tutaj siły przeciwnika są najsłabsze i dość łatwo będzie się nam przez nie przebić. Rozwalamy mury i wkraczamy do bazy nieprzyjaciela. Konnicą likwidujemy Mameluki i Kuszników, Trebuchetami budynki, zamek i wieżyczki, a Słoni używamy do obrony przeciwko trudniejszym przeciwnikom. Wciąż przemy na południe i niedługo docieramy w pobliże murów Jerozolimy. Zaczynamy od unicestwienia Zamku i wieżyczek, następnie przystępujemy do zniszczenia murów i wycięcia w pień obrońców (nie będzie ich zbyt wielu, co jedynie problemy mogą stworzyć wrodzy Mnisi). Uparcie posuwamy się do przodu w kierunku Dome of the Rock. Po drodze eliminujemy wieżyczki strzelnicze i za pomocą Słoni niszczymy budynki. Nie powinno być większych problemów. Dopiero gdy droga w pobliże naszego celu będzie wolna, wysyłamy w tym kierunku wóz ze zwłokami Barbarossy. Dodatkowo dajemy mu ochronę kilkunastu konnych - ot tak na wszelki wypadek. Bez większych problemów powinien dotrzeć w miejsce przeznaczenia, my po raz kolejny powinniśmy wyjść z opresji zwycięsko. Niestety, to już koniec ostatniej kampanii, jeśli czujecie niedosyt, pragniecie czegoś więcej, zmierzyć się z prawdziwym wyzwaniem, to polecam grę w trybie multiplayer. Do zobaczenia na MSN Gaming Zone (www.zone.com). Już za miesiąc olbrzymi poradnik, zawierający wskazówki jak nigdy nie przegrywać w grze z innym, żywym graczem. Bądźcie czujni, być może uda się nam stworzyć klan zrzeszony pod banderą Action Plus i wspólnie pokazać światu, na co stać polskie rycerstwo!

Artur Okoń

producent: Eidos/Mirage
platforma: PC/PSX

Część 2

Tomb Raider 4: The Last Revelation

Witam ponownie w pełnym tajemnic i zagadek przeszłości Egipcie. W drugiej i ostatniej części przygód panny Lary Croft rozprawimy się z pozostałymi przeszkodami stojącymi na drodze do Amulet of Horus. Droga łatwą nie będzie, ale zapewniam was, że dla takiej nagrody warto się potrudzić - zwłaszcza, że z naszą solucją nie będzie to wcale aż takie trudne. A zatem pistolety w dłoń, plecak na plecy i - witaj wesoła przygodo!

TEMPLE OF POSEIDON

Wejdź na górę po schodach i podejdź do otworu w ziemi. Zejdź na dół po drabinie, a następnie wejdź do komnaty, znajdującej się wschodzie (tu powinieneś znaleźć pomnik z wystawionym językiem). Skręć w prawo. Na suficie zobaczysz otwór. Powinieneś przejść przez niego. Kiedy wdrapiesz się na wyższy poziom, skręć na wschód i podejdź do pomnika Posejdona. Do dziury, którą zapewne zauważysz, włóż włócznię. Zejdź do dolnej komnaty.

Po włożeniu włóczni na miejsce, z ust Posejdona zacznie wypływać woda. Idź za wodą do środkowej komnaty. Kiedy tu dojdziesz, wejdź do korytarza, znajdującego się na południu. Śmiało biegnij prosto, aż dotrzesz do słupa. Wdrap się do góry na wyższy poziom. Na górze podejdź do drugiego pomnika Posejdona i ponownie użyj włóczni, wkładając ją na odpowiednie miejsce. Zjedź na dół do środkowej komnaty.

Skręć w lewo i idź w stronę zachodniego korytarza. Skręć na południe. Zobaczysz otwór w ścianie. Tylko do niego nie podchodź! Jeżeli to zrobisz, to Lara zostanie z lekka podsmażona. Ta czarna dziura to pułapka. Aby ją przejść musisz z rozbiegu przeskoczyć przez nią na drugą stronę. Na czworakach przejdź dalej przez komnatę.

Podejdź do pomnika i po raz trzeci włóż włócznię na swoje miejsce. Skieruj się do centralnej komnaty. Zapewne zauważysz, że zagradzająca drogę pułapka znikła. Tym razem skieruj się na północ. Pobiegnij korytarzem, aż dotrzesz do pomnika. Pod nim znajdziesz otwór, przez który będziesz mógł się przecisnąć. Ona doprowadzi Cię do czwartego i ostatniego pomnika. Po włożeniu włóczni, wróć do głównej komnaty.

Woda zacznie wypełniać środkowy otwór. Wskocz do wody i popłyń w dół. Na zachodzie ujrzysz korytarz, którym powinieneś popłynąć. Na jego końcu wyjdź z wody. Wejdź na górę po schodach, zabijając szkielet po drodze. W kolejnej komnacie znajdziesz cztery baseny z wodą, dwa wazony oraz dwa duchy. Przy pomocy broni rozbij te dwa wazony jak najszybciej. Znajdujące się w nich krzyże sprawią, że duchy znikną.

Tuż obok krzyża, znajdującego się na południu, znajdziesz przycisk. Po przyciśnięciu go, północna część podłogi zawali się. Zamiast zeskoczyć na dół, pobiegnij do zachodniej komnaty. Podejdź do trumny. Stojąc obok niej, przyciśnij ACTION. W Twoim plecaku pojawią się rękawice. Otworzą się również wrota po obu stronach trumny.

Przejdź przez obojętnie które wrota. Kiedy dotrzesz do skrzyżowania, rozglądnij się i popatrz na wschód. Znajdziesz dziurę, przez którą będziesz musiał przejść. Przejdź do końca korytarza, to zakończy level.

THE LOST LIBRARY

Wdrap się na drugą stronę przez dziurę w ścianie, która znajduje się tuż przed Tobą. Przejdź przez korytarz do wielkiej komnaty, w której znajdziesz wielkie, niebieskie wrota. Skieruj się na północ i otwórz środkowe wrota. W tym pomieszczeniu znajdziesz słup, po którym zjedź na sam dół. Postaraj się ominąć obracające się koło. Możesz stracić przez to sporo życia.

Przejdź przez korytarz. Wdrap się po słupku na górę. Przejdź przez drzwi i bądź przygotowany na walkę z wrogiem. Po zabiciu jego, podejdź do złotej gwiazdy w filarze. Przy pomocy łomu, oderwij ją od ściany. Odbij teraz na lewo w stronę południowej ściany. Skręć w prawo i wejdź na wyższy poziom przy pomocy drabiny.

Idź prosto korytarzem i ześlizgnij się na dół po słupie. Po drodze natkniesz się na dwóch kolesi, którzy najwyraźniej mają wobec Ciebie złe zamiary. Po zabiciu ich przejdź przez południowy korytarz i zejdź na niższy poziom przy pomocy drabiny. Na końcu korytarza znajdziesz komnatę. Zobaczysz teraz filmik opowiadający o wrogu, którego musisz unicestwić. Odbierz mu teraz drogocenny kamień i ruszaj przed siebie.

Powróć do komnaty, w której walczyłeś z dwoma pacjentami. Znajdź wrota przy których jest dziurka od klucza. Aby je otworzyć, musisz włożyć klejnot do otworu. W komnacie, do której wejdziesz, znajdziesz linę, którą oczywiście musisz pociągnąć. W wyniku tego otworzą się wrota na poziomie z wodą. Powróć teraz do komnaty, w której wcześniej znalazłeś klucz. Śmiało rusz w stronę nieznanej Ci jeszcze lokacji. Po pokonaniu labiryntu napotkasz wielkiego potwora, a przy nim znajdziesz schowane drzwi. Drzwi ciężko jest dostrzec, ale jednak minimalnie wyróżniają się pośród kamieni. Aby je otworzyć, stań obok nich i naciśnij ACTON. Kiedy to już wykonasz, wskocz do wody.

Przepłyń przez labirynt, aż dotrzesz do komnaty z dwoma gwiezdnymi kluczami. Ściągnij je z ścian. Po zrobieniu tego, wróć do głównego korytarza. Kiedy się tutaj znajdziesz, idź w przeciwną stronę i otwórz wrota znajdujące się po lewej. Pobiegnij korytarzem, aż dotrzesz do planetarium. Teraz musisz powkładać wszystkie gwiazdy na odpowiednie miejsca. Otworzą się wrota. Przejdź przez nie i pozbieraj wszystkie symbole planet. Ułóż je na kółkach znajdujących się na podłodze z obrazkiem kuli ziemskiej. Kiedy wszystkie planety zostaną ułożone, pojawi się nad rysunkiem mały globus. Wokół każdej planety pojawi się kolorowy pierścień w następującej kolejności: niebieski, szary, zielony, pomarańczowy, żółty.

Po wykonaniu tego zadania otworzą się wrota, nad którymi znajduje się czerwone kółko. Przejdź przez nie. W połowie komnaty znajdziesz drzwi, które poprowadzą Cię do głównego korytarza. Jeżeli przez nie przejdziesz i skręcisz w prawo, to pod koniec niego natkniesz się na dwóch wrogów. Jak widzisz, nie jest warto. Idź więc prosto, bez kombinowania. Na końcu korytarza znajduje się komnata. Umieszczonych jest tam siedem pochodni w kształcie węża. Każda pochodnia jest połączona z dwoma kolejnymi. Po pociągnięciu jednej dźwigni, zapalą się dwie następne pochodnie. Twoim celem jest równocześnie zapalenie wszystkich pochodni. Jeżeli rozpoczniesz je zapalać zgodnie ze wskazówkami zegara, powinno Ci się udać w ciągu dziewięciu pociągnięć za dźwignie. Czy muszę dodawać, iż nie udana próba kończy się śmiercią?

Po wykonaniu tej zagadki dwa kafelki po środku komnaty podniosą się. Szybko wdrap się do góry, ponieważ równocześnie zostaniesz zaatakowany przez bestię. Kiedy znajdziesz się na górze, wskocz do wody znajdującej się na wyższym poziomie. W wodzie będziesz bezpieczny.

Przejdź przez parę pomieszczeń bibliotecznych i przez korytarz, aż dotrzesz do drzwi. Otwórz je, przejdź przez nie i skręć na zachód. Na końcu tego korytarza znajdziesz troje drzwi. Przejdź przez te po lewej stronie. Idź prosto korytarzem prowadzącym do komnaty, w której pojawią się dwie bestie. Aby się uratować, musisz pobiec do komnaty z wodą i wskoczyć do niej. Gdy Ci się to uda, powróć do poprzedniej komnaty, w której musisz schować do plecaka PHARAOS PILLAR znajdujący się na podeście. Teraz wróć się do głównego korytarza.

Otwórz wrota po prawej. W tym przejściu znajdziesz otwór, wskocz do niego. Postaraj się jak najszybciej skoczyć da-

lej, ponieważ obecnie stoisz na pułapce.
Skieruj się na wschód. W pobliżu na ścianie zauważysz dźwignię. Aby ją pociągnąć, musisz podskoczyć i złapać za nią w podskoku. Za chwilę, jeden z kafelków w podłodze podniesie się. Wejdź na niego i skieruj się na południe. Przeskocz na przeciwną krawędź. Po lewej stronie znajdziesz dziurę w ścianie, przez którą trzeba będzie przejść. Wdrap się po klocku do góry i podejdź na skraj półki. Naprzeciwko zobaczysz kamiennego lwa. W biegu skocz na jego prawą stronę tuż nad oczami. Wdrap się na szczyt głowy lwa i pociągnij za umieszczoną tam linę. To otworzy paszcze lwa na tyle, aby Lara mogła się przez nią prześlizgnąć. Opuść się na dół, złap za krawędź i wdrap się do kamiennego środka. Znajdziesz tu przejście i zamknięte wrota. Pobiegnij na południe do komnaty. Podnieś pochodnię z podłogi. Podejdź do paleniska, zapal ją i pobiegnij wzdłuż korytarza. Otworzą się wrota po drodze. Śmiało biegnij naprzód. Deski znajdujące się w tej komnacie ochronią Cię przed spadnięciem w dół. Rzuć pochodnie na deski i nie ruszaj się z miejsca, dopóki się nie spalą.
Na podłodze znajdziesz muzyczny zwój. Podnieś go i rusz na wschód. Przejdź przez dziurę w ścianie. Wdrap się do góry i skieruj się na północ. Otwórz i przejdź przez drzwi, które wprowadzą Cię do głównego korytarza. Musisz przejść przez komnatę z rysunkami planet i pomieszczenie z pochodniami w kształcie węża, aby powrócić do drugiego poziomu. Kiedy dotrzesz do głównego korytarza, skieruj się na wschód i wyjdź przez drzwi. Na końcu korytarza znajdziesz nową komnatę. Tuż obok podwyższenia znajduje się harfa. Użyj muzycznego zwoju, stojąc przed podwyższeniem. Melodia z harfy otworzy schowane przejście. Przebiegnij korytarz do samego końca. Pociągając za linę, otworzysz niebieskie wrota w centralnym korytarzu. Zamiast wracać się, najłatwiejszym sposobem dotarcia do tego miejsca jest zeskoczenie z krawędzi. Zaoszczędzi Ci to trochę czasu. Przechodząc przez wrota, zakończysz level.

HALL OF DEMETRIUS

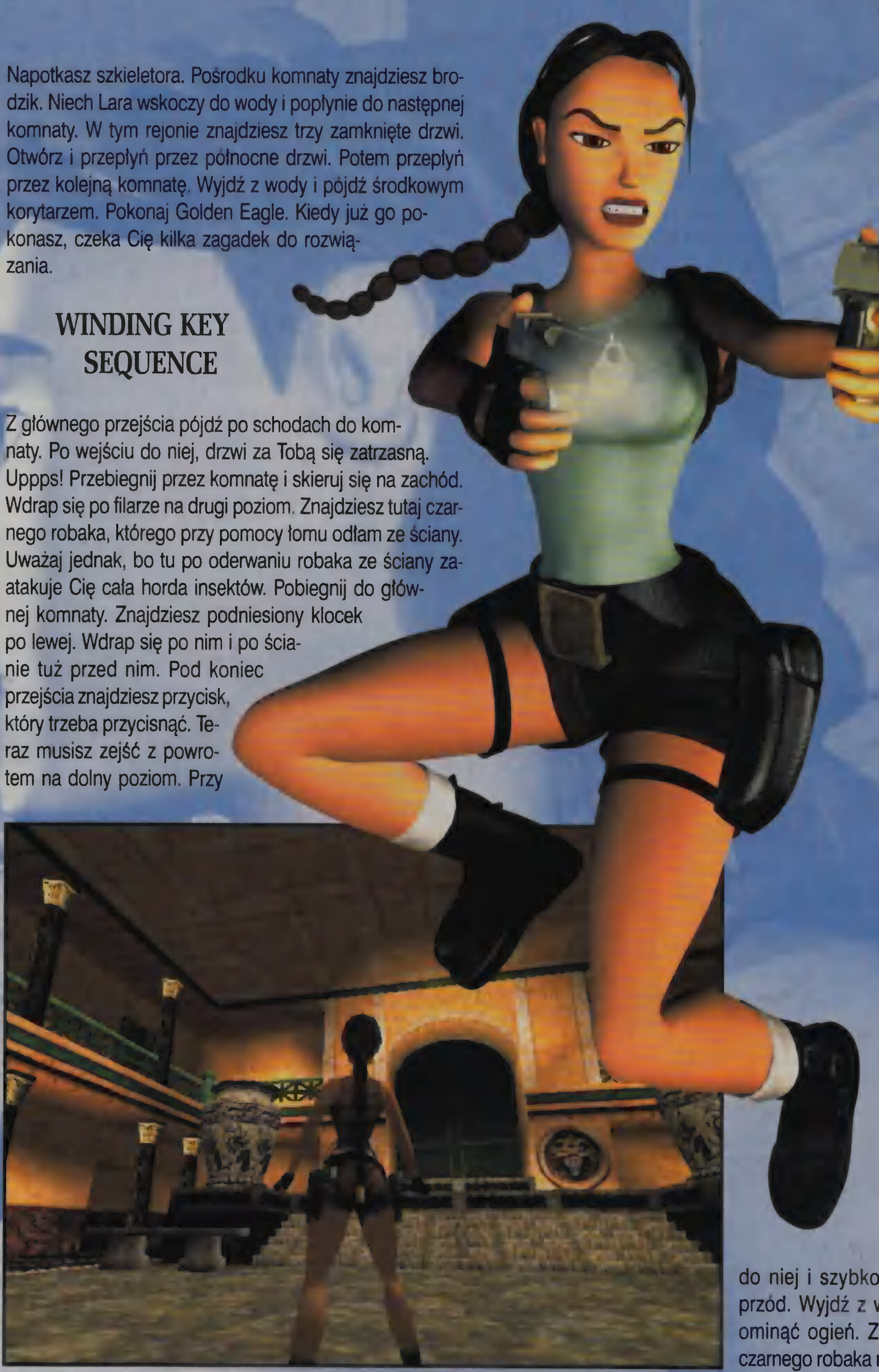
Pobiegnij do głównego korytarza. Wyjdź na wyższy poziom po schodach. Na podwyższeniu jest węzeł PHAROS. Wpakuj go do plecaka i wróć do głównego korytarza.
Przejdź przez północne wejście. Zobaczysz filmik, jak Lara nareszcie dopada Von Croya. Zaraz po jego obejrzeniu, zostaniesz zaatakowany przez trzech bandytów. Rozpraw się z nimi.
Wejdź na drugi poziom, z którego zeskoczyłeś i zabij trzech pacjentów w tej komnacie. Znajdziesz tu latarnię, którą musisz popchnąć (na podłodze zauważysz ślady wskazujące Ci drogę, którą masz iść). Popchnij latarnie na północ. Jedna z półek obniży się, otwierając przy tym ukryte do tej pory drzwi. Przejdź przez nie i pójdź do końca korytarza. Koniec levelu. Powrócisz teraz do planszy Coastal Ruins.

PHARAOS TEMPLE OF ISIS

Lara znajdzie się w podziemnej jaskini wypełnionej wodą. Jeżeli potrzebujesz powietrza, wypłyń do góry, a tam będziesz mógł się wynurzyć. W tej jaskini pływa również rekin. Masz teraz motywację, aby wykonać zadanie bardzo szybko. Podpłyń do góry, gdzie znajdziesz drewniane drzwi. Wejdź do komnaty znajdującej się po prawej. Wyjdź z wody. Gdzieś w tej okolicy pływa drugi rekin, więc uważaj.
Dróżka poprowadzi Cię do zamka. Włóż PHARAOS PILLAR do zamka, wskocz z powrotem do wody i przepłyń do komnaty naprzeciwko. Włóż PHARAOS KNOT na swoje miejsce. To otworzy wrota na dole świątyni. Przepłyń przez nie.
Jeżeli nie masz klucza, to musisz: wskoczyć z powrotem do wody i popłynąć do miejsca, gdzie łapałeś powietrze. Wdrap się na skraj i pójdź do rampy, która poprowadzi Cię do wody niedaleko katakumb Aleksandrii. Przepłyn do katakumb.
Dla tych wszystkich, którzy mieli już klucz i czekają na dalsze porady oto one: przepłyń do schodów, aż wyjdziesz z wody. Wejdź na górę po schodach i skieruj się na wschód. Napotkasz szkieletora. Pośrodku komnaty znajdziesz brodzik. Niech Lara wskoczy do wody i popłynie do następnej komnaty. W tym rejonie znajdziesz trzy zamknięte drzwi. Otwórz i przepłyń przez północne drzwi. Potem przepłyń przez kolejną komnatę. Wyjdź z wody i pójdź środkowym korytarzem. Pokonaj Golden Eagle. Kiedy już go pokonasz, czeka Cię kilka zagadek do rozwiązania.

WINDING KEY SEQUENCE

Z głównego przejścia pójdź po schodach do komnaty. Po wejściu do niej, drzwi za Tobą się zatrzasną. Uppps! Przebiegnij przez komnatę i skieruj się na zachód. Wdrap się po filarze na drugi poziom. Znajdziesz tutaj czarnego robaka, którego przy pomocy łomu odłam ze ściany. Uważaj jednak, bo tu po oderwaniu robaka ze ściany zaatakuje Cię cała horda insektów. Pobiegnij do głównej komnaty. Znajdziesz podniesiony klocek po lewej. Wdrap się po nim i po ścianie tuż przed nim. Pod koniec przejścia znajdziesz przycisk, który trzeba przycisnąć. Teraz musisz zejść z powrotem na dolny poziom. Przy pomniku po lewej stronie, znajdziesz filar, po którym trzeba będzie się wdrapać. Na wzgórzu znajdziesz kolejnego czarnego robaka do zdobycia. Tak jak poprzednio zjawi się wiele niebezpiecznych robaków. To spowoduje następne podwyższenie filarów, lecz tym razem po przeciwnej stronie. Wdrap się po nich i wejdź do dziury w ścianie. Przyciśnij przycisk,który znajdziesz pod koniec korytarza. Wróć na dolny poziom. Przed pomnikiem pojawi się kafelek. Wskocz na niego, uważając na robaki.
Pobiegnij na północ. Wdrap się na górę po wschodnim filarze. Tuż po wykonaniu tego, zacznie się walić, więc radzę wykonać szybki skok do góry. Jeśli się uda, znajdziesz się w korytarzu, w którym znajdziesz filar po którym należy się wdrapać. Podnieś klucz i przyciśnij przycisk, znajdujący się na północnej ścianie. To otworzy drzwi znajdujące się na wyższym poziomie. Musi dostać się na ten poziom. Powróć do głównego przejścia. Zabij szkieletora, który na Ciebie się tam czai.



BEETLE PIRAMID SEQUENCE

Z tego korytarza pójdź do schodów na zachodzie. Wejdź do komnaty, w której znajdziesz pośrodku czarną piramidę. Z podłogi wstanie szkieletor. Po zabiciu go, znajdziesz dziury w podłodze (północ, południe, zachód). Wskocz do dziury na zachodzie lub południu, wybór należy do Ciebie. Zejdź na dół po rampie. Kiedy dotrzesz do wody, wskocz do niej i szybko płyń naprzód. Wyjdź z wody, aby ominąć ogień. Zauważysz czarnego robaka na ścianie. Dodaj go do swojej kolekcji. To zmieni rampę, po której zjechałeś. Powróć do komnaty z czarną piramidą. Stąd skieruj się do komnaty Kleopatry, aby zdobyć czwartego robaka. Powróć do głównego przejścia i wejdź po schodach na północy.
Kiedy będziesz już miał wszystkie cztery robaki i klucz, powróć do głównego korytarza. Zabij szkieletora, który się pojawi. Włóż wszystkie cztery robaki do dziur w ścianach. Lara zdobędzie teraz THE MECHANICAR SCARAB. Połącz go z kluczem. Powróć do komnaty Kleopatry.

CLEOPATRA PLACES

Ach Kleopatra, to była kobieta! Piękna, mądra, charyzmatyczna... Czegóż więcej kobiecie potrzeba? Lecz pamiętaj o celu twego przybycia tutaj. Trzeba odnaleźć czwartego robala oraz ARMOUR OF HORUS.

GETTING THE FOURTH BEETLE

Przebiegnij przez przejście, aż dotrzesz do zewnętrznego pomieszczenia z fontanną, zielenią i pięknym ogrodem. Pobiegnij na północ w stronę schodów. Skręć na zachód w stronę wzniesienia. Odwróć się o całe 180 stopni. Zobaczysz twarz na kafelku. Podejdź do niej, i przy pomocy łomu, odłam ją. Idź prosto korytarzem aż dotrzesz do identycznego kafelka. Powtórz akcję z łomem. Pobiegnij do komnaty, w której znajduje się dziura w podłodze.

Wskocz do niej. Postaraj się skoczyć na lewo, zanim dotrzesz do wody. Dróżka, po której musisz iść dalej, znajduje się na północy. Przejdź przez wodę, zanim zostanie ona zmieniona w lawę. Na ścianie znajdziesz ostatniego robaka. Wracaj. Przeskocz na drugi brzeg. Zrób save. Wskocz przez otwór. Jest to troszeczkę trudne, ale możliwe do wykonania. Zauważysz schody, wejdź po nich. Stąd wracaj do komnaty z czarną piramidą.

Przejdziesz przez ogród. Skieruj się na północ. Tutaj znajdziesz schody, lecz zamiast po nich wejść, idź dalej prosto. Kiedy dojdziesz do końca korytarza, skręć na zachód. Kiedy tylko będzie to możliwe, skręć na północ. Podejdź do namalowanego na podłodze robaka. Zauważ dziury w niej tuż przed Tobą. Bądź ostrożny, bo z tych dziur wychodzą kolce. Na miejscu robaka masz położyć MECHANICAL SCARAB, który ruszając się po podłodze sprawi, że kolce się schowają. Teraz śmiało idź na przód. Tę czynność musisz wykonać za każdym razem, kiedy zobaczysz rysunek czarnego robaka na podłodze. Pamiętaj jednak, że po trzech użyciach MECHANICAL SCARAB wybuchnie. Biegnij na północ, aż dotrzesz do komnaty, w której znajduje się grobowiec. Wchodząc do komnaty, uruchomisz pułapkę, która zablokuje wyjście. Otwórz grobowiec i złap prawy GAUNTLET. Pojawi się szkieletor. Wyjdź z komnaty i powróć do dolnego pomieszczenia. Kiedy tam dotrzesz, skieruj się na wschód i wejdź do komnaty. Biegnij na południe, aż dotrzesz do kolejnej pułapki. Użyj ponownie MECHANICAL SCARAB, aby sobie z nią poradzić. Na wschodzie znajdziesz schody, po których musisz wejść. Na drugich schodach zostaniesz zaatakowany przez ptaka. Skieruj się na północ.

Podejdź do kolejnych schodów. Skręć na zachód i wejdź do przejścia. Podskocz i złap się za dźwignię na ścianie. Jeden z kafelków się podniesie i wypuszczony zostanie szkieletor. Wskocz na klocek. Skręć na zachód, skocz na ścianę i przy pomocy CTRL wdrap się do góry. Wejdź do komnaty na północy. Otwórz trumnę i wyciągnij prawego GREAWE. Kolejny szkieletor Cię zaatakuje. Powróć do miejsca, gdzie znajdowała się dźwignia i opuść się na dół, na dolny poziom. Na południu znajdziesz korytarz, w którym skręcisz na wschód. Na północy zauważysz nową komnatę, a w niej następny grobowiec. Weź PHARAOS KNOT. Wyjdź z komnaty i skieruj się na wschód. Pod koniec skręć na północ. Wejdź do korytarza znajdującego się tuż za schodami. Następnie wejdź po schodach, które ujrzysz w komnacie. Poprowadzą Cię one do zamkniętych drzwi. Włóż PHARAOS KNOT do dziurki. Wrota się otworzą.

W komnacie znajdziesz pośrodku dwa klocki. Podejdź do tego, który jest bliżej. Dwa strumienie światła świecą na te dwa klocki. Na drugim klocku pojawi się złota Lara. Nie próbuj jej czasem zabić, bo tylko skrzywdzisz samą siebie! To taka egipska lalka voodoo. Na północy pojawi się kolejny klocek. Wejdź na niego, podskocz do góry i złap się za sufit. Skieruj się teraz na południe, aż dotrzesz do kolejnego klocka. Wskocz na niego. Przejdź przez krótki korytarz. Wdrap się na skraj, znajdujący się nad Tobą i w połowie drogi zatrzymaj się. Skręć na zachód i wskocz na skraj, znajdujący się po drugiej stronie. Następnie skręć na północ i wejdź do dziury w ścianie. Przejdź przez korytarz i wdrap się na górę. Idź na południe i wskocz na środkową platformę. Na wschodzie i zachodzie znajdziesz dwie dźwignie, które uruchomisz, kiedy wykonasz skok. To otworzy wrota, za którymi znajdziesz ORNATE HANDLE oraz HATHOAR EFFIGY. Po połączeniu tych dwóch przedmiotów razem otrzymasz PORTAL GUARDIAN. Powróć do platformy na środku i skręć na południe. Wskocz na skraj. Włóż PORTAL GUARDIAN na swe miejsce koło drzwi. To otworzy wrota w pobliżu. Przejdź przez wrota i korytarz. Obejrzysz filmik, w którym Lara zasiądzie sobie na tronie Kleopatry, powodując jednocześnie obudzenie strażników. Zabij ich.

Wejdź do komnaty, z której wyszli i otwórz grobowce. Znajdziesz tam lewy GREAVE i BREASTPLATE. Pojawi się teraz dziura koło tronu królowej. Wskocz do dziury, czym zakończysz planszę.

CITY OF THE DEAD

Teraz Lara powróci do Aleksandrii. Na miejscu dowiaduje się, że Jean-Yves wpadł w ręce Von Croy'a. Lara musi zatem wszystko porzucić i wyruszyć na pomoc. Jest to jedno z najcięższych zadań, jakie czeka na Ciebie w The Last Revelation. Wskakuj na motocykl i jazda! Jedź cały czas drogą w prawo, prawo, lewo, prawo. Dojedziesz do skrzyżowania. Skręć w lewo. Kiedy dojedziesz do kolejnego skrzyżowania, skręć w prawo. Na kolejnym skrzyżowaniu zostaniesz przywitany ogniem z broni maszynowej, więc uważaj. Kiedy droga się skończy zejdź z motocykla.

Skieruj się na południe i dobiegnij do drzwi. Kopnij je i przejdź przez nie. Tylko szybko, bo znajdziesz się pod obstrzałem. W środku znajdziesz zwłoki. Odsuń je od krat. Wybiegnij, wskocz z powrotem na motocykl i jedź z powrotem drogą, którą przyjechałeś. Przy najbliższej okazji skręć w lewo, a następnie znowu w lewo. Zaparkuj motocykl, gdy zakończy się droga. W północno-zachodniej części znajdziesz dziurę, przez którą musisz się prześliznąć. Pod koniec korytarza jest komnata, w której jest dźwignia. Pociągnij ją, a zamknięte wcześniej kraty (tam, gdzie były zwłoki) otworzą się. Powróć do motocykla. Pojedź na zachód, a przed Tobą zobaczysz małą kopę piasku. Dzięki niej przeskoczysz na drugą stronę. Wjedź na niższy poziom przez otwór. Na dole zejdź z motocykla i wejdź na czworakach do otworu. Wskocz do dziury, wpadniesz do wody. Na wschodzie znajdziesz występ, po którym możesz się wdrapać na górę. Przejdź przez korytarz, skręć na południe, aby wejść do następnej komnaty. Tutaj jest rampa, po której Lara ześlizgnie się na dół. Idź na prawo. Patrząc się na zachód, zauważysz występ, za który Lara może się złapać. Podskocz i podciągnij się do góry. Pohuśtaj się w prawo, aby móc złapać się za występ nad Tobą. Patrząc się na południe weź rewolwer z laserem. Przed Tobą ujrzysz huśtającą się niebieską kulę przed którą znajduje się filar. Jeżeli trafisz w kulę wydostanie się z niej duch. Zejdź na dół, skręć w prawo, wbiegnij po schodach i wskocz do wody. Duch zniknie w momencie, gdy wpadniesz do wody. Przepłyń do samego końca aż będziesz mógł wyjść z wody. Kiedy to zrobisz zeskocz z występu, zejdź na dół po schodach i ponownie wskocz do wody. Zauważysz że woda zamieniała się w lód. Zeskocz na południe i pociągnij za dźwignię która się tutaj znajduje. Otworzą się drzwi w miejscu, gdzie spotkałeś ducha. Wróć się do tego miejsca. Idź ścieżką prowadzącą za tymi drzwiami i skręć na południe, kiedy dojdziesz do skrzyżowania. Pójdź korytarzem do samego końca. Wdrap się teraz po klockach. Znajdziesz tutaj otwór, w który musisz wejść na czworakach. Dojdziesz do miejsca z którego rozpoczynałeś tę planszę. Opuść się, lecz nie puszczaj krawędzi.

Rusz na prawo, aż będziesz mógł wdrapać się do góry. Obróć się w stronę krawędzi. Po przeciwnej stronie zobaczysz dźwignię. Z rozpędu, złap za nią i pociągnij w dół. To otworzy wrota obok niej. Biegnij teraz po motocykl. Przejedź przez wschodnią ścianę w lokacji, na której znajduje się motocykl. Stąd powinieneś łatwo trafić do bramy. Wjedź do dziury prowadzącej do dolnego poziomu. Musisz wjechać po schodach prowadzących do góry. Na górze znajdziesz tu rampę. Wykorzystaj ją, aby dostać się na drugą stronę. Kiedy tam dotrzesz, możesz zejść z motocykla.

Pobiegnij na północ. Będziesz mógł się wdrapać po lewej ścianie. Kiedy dotrzesz do dźwigni, pociągnij ją. Wracaj do motocykla. Wyjedź z tej lokacji. Nie wracaj jednak przypadkiem na drugą stronę. Na północnym wschodzie jest przepaść. Śmiało zjedź tam z krawędzi. Wracaj do komnaty z trupem, ale uważaj na kule. Przejdź przez nowo otworzone przejście i wejdź do otworu w południowej ścianie. Pod koniec korytarza natkniesz się na kolejną dźwignię do pociągnięcia. Kiedy to wykonasz, powróć do komnaty i wskakuj na motocykl.

Powróć do lokacji ze schodami. Pozostaw motocykl w połowie drogi po schodach. Na północy znajdziesz przejście. Wdrap się po dwóch półkach i pobiegnij korytarzem, aż dotrzesz do otwartej lokacji. Z rozpędu skocz i złap się przeciwnej krawędzi. Wdrap się na górę. Przejdź przez nowo otwarte drzwi i korytarz. Kiedy przejdziesz na drugą stronę, zobaczysz dwa karabiny, które sprawiły tyle kłopotów. Aby je zniszczyć, strzel w beczkę z benzyną.

Pójdź jak najdalej na północy. Przeskocz przez rozpadlinę na drugą stronę. Na dachu znajduje się kolejna dźwignia. W pomieszczeniu, gdzie zostawiłeś motocykl i znajdował się trup, otworzą się wrota. Aby zakończyć tę planszę, skocz na motocykl i przejedź przez tę bramę.

CHAMBER OF TULUN

Skręć w prawo przy pierwszym skrzyżowaniu. Przy następnym zakręcie zejdź z motoru. Na północy znajduje się wejście do komnat. Przebiegnij przez nie i idź do końca. Skręć w lewo i biegnij, aż dotrzesz do EGYPTIAN HAMMER GOD. Pozwól mu iść za tobą do poprzedniej komnaty.

Biegnij na południe. Kiedy dotrzesz do końca, wdrap się do góry po klockach. Możesz też skręcić na zachód i wdrap się tam po klocku. Skręć na północ, w biegu skocz i złap się za krawędź po drugiej stronie. Wdrap się do góry i pobiegnij do północnej lokacji. Tam skręć na zachód. Skocz na drugą stronę i przytrzymaj CTRL, aby nie spaść. Skieruj się w prawo, aż będziesz w stanie wdrapać się do góry. Skieruj się na północ i wskocz na klocek, znajdujący się przed Tobą. Przesuń się kawałek i śmiało puść się. Idź korytarzem do samego końca. Wdrap się do góry. Pod koniec korytarza znajduje się kolejna dźwignia. Zobaczysz filmik, jak HAMMER GOD zostanie uwięziony. Podejdź do południowej krawędzi. Skocz na prawą i stąd powtórz to jeszcze raz na drugą półkę.

Wskocz na linę. Na niej obróć się na południe i dostań się na półkę. Wskocz do dziury i zjedź z rampy. Znajdziesz się na ulicy. Wskocz na motocykl i objedź Świątynię Moslemów. W połowie drogi znajdziesz przepaść, przez którą trzeba będzie przeskoczyć. Na drugiej stronie skręć w lewo. Podróż długo nie potrwa, a to dzięki barykadzie z cegieł. Zejdź z motocykla i pobiegnij do miejsca, gdzie po raz pierwszy ujrzałeś HAMMER GOD. Radzę to zrobić jak najszybciej, bo po otwarciu wrót do świątyni zostanie uwolniony HAMMER GOD i wszystko będziesz musiał zacząć od nowa! Zobaczysz koło z sześcioma rączkami po prawej stronie ulicy. Pociągając za rączki 5-6 razy, otworzysz wrota po prawej. Przejdź przez nie i wejdź po drabinie do góry. Przejście przez korytarz, na górnym poziomie, zakończy level.

CITADEL GATE

Zeskocz na niższy poziom i podejdź do leżącego na ulicy człowieka. Obejrzysz filmik. Pójdź parę kroków naprzód, a zacznie się kolejny filmik. Oglądniesz jak bestia pojawi się w znajomym pomieszczeniu. Kiedy Lara będzie gotowa do dalszych podróży, pobiegnij na południe. Tylko jak najszybciej. zanim staniesz się przekąską dla tego ohydnego potwora.

Biegnij na zachód. Wdrap się na górę. Kiedy znajdziesz się na górze, wdrap się po północnej ścianie jeszcze wyżej. Wskocz do lokacji z dwoma trumnami. Na północy zobaczysz trzy dźwignie. Pociągnij za środkową. Skieruj się na południowy-zachód komnaty i wskocz na górę. Pociągnij za dźwignię, znajdującą się w tej komnacie i powróć do poprzedniej komnaty z trzema dźwigniami. Pociągnij teraz za dźwignię, nad którą znajduje się pozioma deska. To spowoduje, że jedna z trumien odsunie się, ukazując dziurę w podłodze. Pociągnij teraz za dźwignię, nad którą są trzy półki. To odsunie trzecią trumnę, ukazując drugą dziurę.

Wskocz do tej na południu i pobiegnij do końca korytarza. Przy pomocy łomu przełóż dźwignię. To sprawi, że przesunie się trzecia trumna i ukaże się kolejna dziura. Wyjdź z dziury, wskocz do następnej i przejdź przez wrota. Pod koniec korytarza znajdziesz kolejną dźwignię. Pociągnij za nią i szybko wyjdź stamtąd zanim dopadnie Cię szarańcza. Przejdź przez przed chwilą otwarte drzwi i pójdź prosto korytarzem. W nowej komnacie pojawi się lina na którą musisz wskoczyć. Przedostań się na drugą krawędź. Kiedy będziesz już na czymś solidnym, skręć na wschód i wskocz na dach. Wskocz na kolejne dwie półki, a potem skieruj się na południe.

Skocz i złap się za krawędź. Przedostań się na drugą stronę i puść się, gdy zobaczysz platformę pod nogami. Skieruj się na wschód i wskocz na krawędź. Odwróć się, podskocz i złap się za sufit nad Tobą. Przejdź na drugą stronę. Puść się, lecz od razu przyciśnij CTRL, aby złapać za krawędź. Przesuń się w lewo. Kiedy będzie to tylko możliwe, puść się. Wskocz na lewą półkę. I po raz kolejny skocz na ostatnią półkę. Idąc przed siebie, trafisz do czerwonej komnaty. Przejdź przez nią, aż na jej drugi koniec. W prawo, wykonaj skok, następnie w kierunku, gdzie znajduje się zapalony jeep. Za nim znajdziesz kanister z benzyną. Skieruj się na południe. Przeskocz przez przepaść. Pobiegnij ulicą i wróć do sierżanta Aizz. Obejrzysz teraz filmik. Wdrap się tak jak na początku planszy i idż przez komnatę TULUN.

CHAMBER OF TULUN REVISITED, RETURNING FROM THE CITADEL GATE

Zejdź po drabinie na dół i skręć w prawo na dolnym poziomie. Pobiegnij korytarzem do samego końca. Podskocz do góry i wdrap się po ścianie. Wkrótce znajdziesz się na ulicy. Wskocz na motor i pojedź w kierunku północnym. To zakończy planszę.

TRENCHES

Zejdź z motocykla. Wejdź na górę po klocku, znajdującym się na wschodzie. Przejdziesz przez parę komnat (w lewo, prawo i w lewo). Kiedy ponownie skręcisz w prawo, w pobliżu zobaczysz karabin automatyczny. Biegnij w prawo i schowaj się za pudełkami. Na czworakach przejdź wzdłuż pudełek, aż nie będziesz miał wyboru tylko wstać. Zobaczysz beczkę z gazem, więc jednym strzałem rozwal ją, a karabin wybuchnie niczym bomba atomowa.

Wdrap się na jeden z najwyższych klocków i skręć na wschód. Przed Tobą powinieneś znaleźć otwór. Wskocz do niego i zejdź na dolny poziom. W korytarzu po lewej napotkasz małą dziurę, w której będziesz miał do czynienia z gorącą parą. Po wyjściu, będziesz musiał zabić małe co nieco. Biegnij na północ. W lokacji, do której dotrzesz, musisz wdrapać się po lewej ścianie na górę. Po prawej znajdziesz kolejny karabin, który powinieneś zlikwidować. Zejdź na dół i wyjdź przez tę samą dziurę, która Cię tu przeprowadziła.

Skręć na północ i kiedy dojdziesz do skrzyżowania skręć na wschód. Kiedy korytarz poprowadzi Cię na lewo, znajdziesz małe przejście po prawej, w którym jest WEAPON CODE KEY. Po zdobyciu go, wyjdź na zewnątrz. Idź prosto. Przeskocz na drugą stronę, złap się za sufit i śmiało do samego końca. Kiedy się opuścisz, wylądujesz koło zniszczonego jeepa. Jeśli napotkasz karabin maszynowy, ale on nie wystrzeli ani jednej kuli pod warunkiem, że masz WEAPON CODE KEY. Tak więc spokojna głowa.

Podejdź do silnika i użyj łomu, a wydobędziesz rurę. Kiedy ją połączysz z NITROUS, to otrzymasz NITROUS OXIDE FEEDER, którego możesz użyć do podrasowania swojego motocykla. Wracaj szybko do miejsca, w którym pozostawiłeś motocykl i wsadź w niego NITROUS OXIDE FEEDER. Wskakuj na motor i pamiętaj, że od tej pory, kiedy będziesz potrzebował jechać o wiele szybciej po prostu przyciśnij DASH (/). Wróć się do komnaty TULUN.

Na północy jest dziura, do której wejdziesz. Powróć do miejsca, skąd przyszedłeś. Jedź prosto drogą. Za zakrętem jest przepaść. Zawróć i przy pomocy DASH przejedź przez małe schodki, a wylądujesz na górnym poziomie. Zejdź teraz z motocykla. Wejdź do jedynych drzwi na tym poziomie i z odwagą oraz premedytacją zjedź na dół. Przejedź przez północny korytarz, w którym znajdziesz pochodnię. Po podniesieniu jej, wróć do górnej komnaty. Skieruj się na zachód i pobiegnij w stronę zachodniego korytarza. Ten korytarz poprowadzi Cię do komnaty, w której znajdziesz zapaloną pochodnię na ścianie. Odpal od niej swoją pochodnię i powróć do poprzedniej komnaty. Podejdź do wschodniej ściany komnaty i zbliż się do podwyższenia. Przyłóż pochodnię do wykrywacza ognia w suficie. Z sufitu zacznie ciec woda i jednocześnie otworzą się drzwi obok. Kiedy skończysz oglądać cut-scenkę, udaj się do największej komnaty.

Kiedy znajdziesz się w komnacie, w której znalazłeś pochodnię, wdrap się na pudełko po prawej. Skieruj się na wschód i wskocz na występ. Opuść się dół i pójdź na północ. Strzel w pudło naprzeciwko Ciebie. To ukaże ukryte do tej pory przejście. Użyj celownika laserowego, aby rozbić kłódkę i przejdź przez wrota. Włóż rękę do dziury w ścianie i wyjmij z niej ROOF KEY. Wróć do komnaty, w której ostatnio pociągnąłeś dźwignię. Kiedy tam dotrzesz, skręć w prawo, zamiast w lewo jak to poprzednio uczyniłeś. Dotrzesz do swojego motocykla. Wskocz na motor i powróć do levelu TRENCHES.

Zejdź z motoru w następnej lokalizacji. Pójdź w prawo i wejdź na górę po schodach na północy. Kiedy będziesz na górze, obróć się na wschód, wespnij się na półkę skalną. Przełóż dźwignię. Przejdź przez otwarte w tej chwili wejście do komnaty. Następnych kilka korytarzy pokonasz na czworaka. Zanim opuścisz się w dół w drugim korytarzu, traf w wystający kamień. Trzymając się krawędzi, przejdź do samego końca i opuść się na niższy poziom. Skręć na południe i złap się za sufit. Przejdź po nim na drugą stronę. Kiedy przejdziesz na drugą stronę, skręć w prawo. W prawej ścianie znajdziesz drzwi. Użyj ROOF KEY, aby je otworzyć. Skieruj się na północ i przeskocz na drugą stronę. Zrób kilka kroków w lewo, aż bezpiecznie będziesz mógł się wdrapać wyżej. Wejdź do korytarza i dalej po schodach na górę. Na końcu znajdziesz guzik, który może trafić za pomocą celownika laserowego. Po uderzeniu go, wskakuj z powrotem na motocykl.

Jedź na zachód, aż zobaczysz schody na północy. Przyciśnij DASH (/), wyjedziesz po lewej stronie schodów. Trzymaj nadal klawisz, aż wykonasz skok. Jeżeli go nie uda Ci się wykonać, jedyna droga powrotna zaprowadzi Cię do tych samych schodów, ale z drugiej strony. Zejdź z motocykla i podejdź do drabiny, którą znajdziesz na wschodzie. Wejdź po drabinie, przejdź przez korytarz i pożegnaj się z tym levelem.

STREET BAAZAR

Zejdź na niższy poziom i podejdź do faceta leżącego na ziemi. Po obejrzeniu filmiku podnieś MINE DETONATOR BODY, a następnie podejdź do stołu stojącego przy zachodniej ścianie. Weź z niego HANDLE. Następnie podejdź do samochodu i zabierz stamtąd CAR-JACK BODY. Na południowej ścianie ujrzysz czerwony przycisk, który należy przycisnąć. Przejdź przez drzwi, które właśnie otworzyły na południu. Przejdź przez korytarz i wejdź po schodach na górę. Kiedy dotrzesz na górę, podejdź do północnej krawędzi, podskocz i złap się za sufit. Idź na wschód aż dotrzesz do klocka. Skieruj się na południe i przejdź przez dziurę. Zanim wskoczysz do kolejnej komnaty, wdrap się na drugi poziom po południowej ścianie. Połącz i użyj części CAR-JACK. Otworzy się klapa w suficie. Wdrap się na górę. Nie bój się piorunów, które wydobywają się z podłogi. Jeżeli przejdziesz za kafelki z piorunami zobaczysz pudełko. Odsuń go. Połóż pudełko na ten świecący kafelek. Zobaczysz kolejny filmik.

Skieruj się na wschód aż dotrzesz do niebieskiego mostu. Z rozpędu złap się za ścianę po drugiej stronie. Ostrożnie przesuń się na lewo do miejsca, gdzie będziesz mógł opuścić się na dół. Wdrap się do dziury w pobliżu i opuść się na dół po drugiej stronie dziury. Zjedziesz teraz na dół. Kiedy skończysz zjeżdżać skieruj się na wschód i wejdź do komnaty. Skręć na południe na pierwszym skrzyżowaniu. Idź wzdłuż drewnianej rampy. Idź na zachód. Po drodze zauważysz ciało bez głowy. Połącz MINE POSITION DATA z MINE DETONATOR BODY, aby stworzyć MINE DETONATOR. Czeka Cię kolejne spotkanie z wrogiem. Kiedy Cię zaatakuje musisz znaleźć się w południowo-wschodniej części komnaty i w ostatniej chwili odskoczyć w lewo lub prawo, aby byk trafił w skrzynie. Kiedy to uczyni, otworzy się przejście. Wykorzystaj to i dostań się na wyższy poziom. Pójdź na południe i dalej ścieżką. Znajdziesz się w TRENCHES.

Skieruj się na zachód wzdłuż pierwszego korytarza. Idź na północ i wejdź po schodach, którymi pójdziesz na lewo, lewo, prawo, prawo. Wdrap się na krawędź na wschodzie. Dalej wespnij się na klocek na wpół przykryty piaskiem. Skręć na wschód i wdrap się na wyższy poziom. Powinieneś znaleźć się w miejscu, w którym zostawiłeś motocykl. Wejdź ponownie po drabinie, która doprowadzi Cię do STREET BAAZAR. Zejdź na dół i tym razem przejdź przez wschodnie drzwi. Pójdź korytarzem i otwórz kolejne drzwi. Idź na zachód i podejdź do czerwonej czaszki i kości. Teraz powrócisz ponownie do TRENCHES. Dojdziesz do kopalni. Użyj teraz MINE DETONATOR, aby poradzić sobie z miną. Wejdź do środka i wciśnij czerwony przycisk. Otworzą się wrota na południu. Motocykl powinien na Ciebie czekać. Wskocz na niego i przejedź przez wrota. Skieruj się na zachód i wjedź po rampie prowadzącej do levelu CITADEL GATE.

GITADEL GATE

Jedź prosto i, kiedy dojedziesz do min przyciśnij, SLASH, aby przeskoczyć nad nimi. Ulica się poszerzy. Trzymaj się lewej strony, aż ponownie dotrzesz do sierżanta Asisa. Oglądniesz filmik jak bierzesz go do ciężarówki i on zabija potwora. Nie podaję Ci szczegółów, aby nie popsuć Ci zabawy.

CITADEL

Rozpoczniesz w środku Cytadeli. Obejrzysz filmik jak Lara ratuje swego wiernego przyjaciela Jean-Pierre i jak Von Croy po raz kolejny wymknie się. Tym razem do CRUSADER'S VAUL. Skręć na południe i wejdź do komnaty. Nadal idź na południe, przebiegnij przez komnatę i wejdź na górę po schodach. Ponownie idź na południe i wejdź do kolejnej komnaty. Po prawej znajdziesz pochodnie. Podnieś ją i odpal od płomienia. Zejdź na dół po schodach i wejdź do komnaty, do której one prowadzą.
Zobaczysz tu linę. Zapal ją pochodnią i wracaj do głównej komnaty. Zapewne zauważysz, która część podłogi odpadła. Tą drogą zejdziesz do dolnego poziomu.
Przejdziesz przez korytarz, aż dotrzesz do komnaty. Po oglądnięciu kolejnego filmiku, będziesz widział co Cię czeka... Wskocz na lewą płytkę. Stąd skocz na kolejną płytkę, znajdującą się po zachodniej stronie tuż nad schodami. Złap się za krawędź i przejdź na prawo do samego końca. Opuść się na dół i złap się za kolejną krawędź. Przejdź na prawo, aż będziesz mógł wdrapać się do otworu. Po drugiej stronie dziury jest woda. Wskocz do niej. Podpłyń do końca basenu i wdrap się do otworu na wschodniej ścianie. Opuść się teraz na dół. Znajdziesz się na rampie. Skocz na drugą rampę. Z niej musisz skoczyć i złapać się w locie za ścianę. Przejdź na lewo, aż dojdziesz do miejsca, na którym będziesz mógł swobodnie stanąć.
W biegu skocz na północną półkę. Wejdź na górę po schodach i dojdź do dźwigni. Pociągnij ją. Skieruj się na zachód. Wejdź do dziury i przejdź przez korytarz na północy. Ten korytarz poprowadzi Cię do komnaty COMPAS PUZZLE.
Zobaczysz na środku komnaty cztery filary. Są tu również cztery kółka. Każdy filar będzie oznaczony literami: N, S, E, W. Musisz umieścić kółka w odpowiednich miejscach (tzn. zachodnie kółko i zachodni filar etc.). Kiedy skończysz, wrota na zachodzie się otworzą. Idź przez korytarz, a potem wejdź do komnaty. Wskocz do wody i przepłyń przez południowe przejście. Kiedy dotrzesz do końca, pociągnij za dźwignię. Przepłyń do głównej lokacji. Zauważysz, że wrota są zamknięte. Popłyń do północnego przejścia. Kiedy tylko będziesz mógł wydostań się z wody.
Przejdź przez korytarz. Kiedy znajdziesz się z powrotem w komnacie COMPAS PUZZLE, idź na wschód. Na końcu lokacji znajdziesz dźwignię. Pociągnij ją. Powróć jeszcze raz do komnaty COMPAS PUZZLE.
Powróć do północnego korytarza i ponownie wskocz do wody. Popłyń do największej lokacji z wodą i tym razem wdrap się na zachodnią krawędź. Idź do końca korytarza. Pociągnij za dźwignię. Powróć jeszcze raz do największej lokacji z wodą i popłyń północnym korytarzem. Zauważysz, że ubyło trochę wody. Podejdź do liny i pociągnij za nią. Po pociągnięciu liny wyjdź z basenu i wejdź do wschodniej komnaty. Następnie przejdź do kolejnej komnaty i wejdź do otworu na wschodniej ścianie. Kiedy zeskoczysz po drugiej stronie, zostaniesz zaatakowany przez dwa szkieletory. Idź prosto aż dotrzesz do korytarza, który jest zablokowany. Tu poczekaj na szkieletora. Kiedy będzie chciał Cię zabić, odskocz w ostatniej chwili na prawo lub lewo. Szkieletor mieczem przetnie blokadę. Teraz możesz pobiec do następnego levelu. Idź na północ, zobaczysz cut-scenkę jak Lara odzyskuje AMULET OF HORUS.

TIME TO SET THINGS RIGHT

Wspaniale! Lara nie tylko uratowała swojego przyjaciela, ale ma też w swoim plecaczku ARMOR i AMULET. Czas, aby wszystko wróciło do normy, czyli Lara musi uratować świat. Seth zostanie pokonany na zawsze, jeżeli Larze to się uda. Napotkasz teraz o wiele więcej zagadek niż będziesz musiał używać pistoletów. Nie oznacza to jednak nudy, ale co Ci będę pisała bzdury? Sam się zaraz przekonasz, czy będzie Ci nudno.

THE SPHIRE COMPLEX

Biegnij na zachód. Napotkasz dwóch wrogów. Zabij ich i podnieś klucz, który jeden z nich upuścił. Otwórz północne drzwi kluczem. Kiedy wejdziesz do środka, zauważysz kolejnych dwóch wrogów. Również i tych zabij. Wdrap się po krawędzi. Chcąc otworzyć północne drzwi, musisz przeskoczyć przez dwie przepaście i pociągnąć dwie dźwignie. Podejdź do północnej przepaści i opuść się z krawędzi. Zrób kilka kroków do tyłu i wskocz na rampę po drugiej stronie. Skieruj się na północ i skocz na kolejną rampę i przejdź na drugi jej koniec. Podejdź do kolejnej przepaści i opuść się po lewej stronie. Przeskocz na krawędź po drugiej stronie. Podejdź do drzwi na wschodniej ścianie i kopnij je. Wejdź do komnaty i podejdź do półki z książkami na południowej ścianie. Strzel w przedmiot nad otworem. Wejdź do środka, aż dojdziesz do kraty. Wyciągnij pistolet i strzel w kratę. Przejdź przez powstały otwór. Zabij wrogów i strzel w pudło. Zdobędziesz METAL BLADE. Pociągnij za dźwignię. Za chwilę wpadniesz na dwóch kolejnych wrogów. Rozpraw się z nimi. Przeskocz przez przepaść po lewej. Znajdziesz się na początku levelu. Podejdź do przepaści na południu i ześlizgnij się po rampie. Wskocz na południową krawędź. Obróć się i skocz teraz na zachodnią krawędź i stąd przeskocz dalej.

TU GET THE WOODEN HANDLE

Skręć na północ i skocz przez rozpadlinę. Na drugiej stronie znajdziesz dwa pudełka. Strzel w nie. Zobaczysz WOODEN HANDLE. Wróć na drugą stronę rozpadliny. Skręć w lewo i dojdź do oświetlonego grobowca. Podejdź do niego i obejrzyj kolejny filmik. Kiedy się on skończy, obróć się i zrób pięć kroków. Połącz części tak, aby powstała łopata. Zacznij kopać. Obejrzysz cut-scenkę. Powstanie wielka dziura do której musisz wskoczyć. To zakończy level.

TU GET TO THE MASTABAS LEVEL

Wyjdź z dziury i idź na prawo. Podejdź do przepaści i zejdź po prawej części krawędzi. Przeskocz na drugą stronę. Skręć na południe, następnie wskocz na krawędź naprzeciwko drzwi. Użyj GUARD KEY, aby otworzyć drzwi. Wejdź do korytarza, a potem do jaskini. I to już koniec tego poziomu.

UNDER NETH THE SPHINX

Idź prosto korytarzem. Zaatakuje Cię kilka nietoperzy. Zastrzel je. Przejdź przez wrota na północy. Znajdziesz tam dwie klatki, a za nimi dwa korytarze (na wschodzie i zachodzie). Koło północnej ściany są dwa byki, które bronią mozaiki. Jeżeli podejdziesz do nich, one się obudzą i zabiją Cię. Teraz chyba się domyślasz dlaczego są tu te dwie klatki? Musisz je pojedynczo zwabić w stronę klatek. Kiedy będzie już blisko nich, pociągnij za dźwignię koło klatki. Gdy uda Ci się złapać byka do klatki, zrób to samo z drugim. Życzę dużo szczęścia, bo jest ono bardzo potrzebne. Kiedy je złapiesz. Podnieś PIECES OF PARCHMENT, znajdujący się koło szkieletora w zachodnim korytarzu. To pomoże Ci rozwiązać hieroglify na mozaice. Ostatnie trzy kamienie możesz wcisnąć (litery I, E, D). Używając odpowiednich kombinacji, możesz otworzyć sześć różnych komnat.

Komnata 1: D-I-E
Komnata 2: D-E-I
Komnata 3: E-I-D
Komnata 4: I-E-D
Komnata 5: E-D-I
Komnata 6: chciałbyś wiedzieć? Sam pomyśl! To takie proste...

Przyciśnij D, I, E. Otworzą się drzwi. Idź zachodnim korytarzem. Zobaczysz tu drzwi numer jeden, dwa i trzy. Drzwi numer jeden są otwarte. Po wejściu do środka przeskocz przez rozpadlinę i zabij nietoperze. Skręć w prawo i idź prosto korytarzem. W tym pomieszczeniu znajdziesz dwa pomniki, zamknięte wrota na północy i cztery NICHES. Nad każdym NICHES jest otwór. Każdy otwór jest oświetlony na inny kolor. Pokazuje Ci jaki potrzebny jest Ci kolor klucza. Użyj lornetki (tryb noktowizyjny), aby wejrzeć do każdego otworu. Wyjdź z tego pomieszczenia i wróć do głównej komnaty. Przy mozaice wpisz kod i idź do odpowiedniej komnaty. Po zaliczeniu każdej komnaty, wróć się do mozaiki, wklep kolejny kod i tak do skutku.

Wejdź do drugiej komnaty. Zabij nietoperze i przeskocz przez rozpadlinę, a potem zabij kolejne nietoperze. Wejdź do małego korytarzyka na północy (na czworakach). Przy pierwszym skrzyżowaniu skręć na zachód i wejdź do ciemnego pomieszczenia. Dalej idź na południe, a następnie przez korytarz i podnieś STONE OF MAATE. Wróć się i idź teraz na południe i wejdź do tunelu. Skręć na wschód i na czworakach przejdź kilka kroków, skręć na południe. Na skrzyżowaniu skręć w prawo i jeszcze raz w prawo. Dalej prosto do przełącznika. Wiesz, co masz zrobić. Otworzysz tym samym drzwi. Wyjdź stąd. Powróć do mozaiki i wklep kod do komnaty numer 3.

Po wejściu do komnaty numer trzy zabij tradycyjnie nietoperze, przeskocz przez rozpadlinę. Podejdź do wody. Zabij cztery krokodyle, podejdź do dźwigni w zachodnim korytarzu. Przejdź przez otwarte w tym momencie drzwi. Znajdziesz w ścianach cztery NICHES (dwa na północnej i dwa na zachodniej). Wszystkie masz przycisnąć i wrócić się. W komnacie otworzyły się wrota. Wskocz do otworu i zabierz STONE OF KHEPRINGA. Wyjdź teraz z komnaty.

Po powrocie do mozaiki ustaw kod na komnatę numer cztery. Tak jak w innych komnatach, zaraz po wejściu do niej zastrzel nietoperze. Znajdziesz w tej komnacie na ścianach dziewięć NICHES. Po trzy na północy, wchodzie i południu. Na każdym NICHES znajdują się hieroglify.

Północna ściana: 1 - W (robaki), 2 - Y (robaki), 3 - H (dźwignia otwierająca drzwi)

Wschodnia ściana: 1 - E (robaki), 2 - G (robaki), 3 - L (STONE OF RA)

Południowa ściana: 1 - Q (robaki), 2 - S (robaki), 3 - A (robaki)

Podejdź do północnej ściany i naciśnij hieroglif H. Następnie udaj się do wschodniej ściany i przyciśnij hieroglif L. Uważaj, aby nie wypuścić przypadkiem robaków. Wyjdź z komnaty i wróć do mozaiki.

Wciśnij kod otwierający piątą komnatę. Tu czeka na Ciebie trudna zagadka, ale najpierw przeskocz przez rozpadlinę i zabij nietoperze. Weź głęboki oddech i wskocz do wody. Przy pierwszym skrzyżowaniu popłyń przez południowy korytarz. Płyń prosto do kolejnego skrzyżowania. Popłyń na wschód i potem na południe. Na najbliższym rozwidleniu popłyń dalej na południe. Po przepłynięciu przez korytarz, znajdziesz się w komnacie z przełącznikiem. Przełącz go i wskocz z powrotem do wody. Popłyń na północ na pierwszym rozwidleniu, a następnie na zachód na drugim. Na trzecim popłyń do góry, a potem jeszcze raz do góry i w południowy korytarz. Na kolejnym rozwidleniu na zachód. Wyjdź na ląd. Przyciśnij drugi przełącznik, który znajdziesz w komnacie i wróć się do wody. Przepłyń przez korytarz na wschodzi, a potem do góry i jeszcze raz do góry.

Teraz należy wcisnąć trzeci przełącznik. Popłyń wschodnim korytarzem, skręć na południe na drugim rozwidleniu. Przy trzecim na południe, potem na zachód i do góry na ostatnim rozwidleniu. Przełącz przełącznik i wskakuj do wody. Na rozwidleniu na wschód, następnie północ, zachód i do góry.

Czwarty przełącznik. Popłyń na północ, wschód. Tu znajdziesz przełącznik. Wskocz z powrotem do wody, zanurkuj, a potem płyń do góry.

Pora przełączyć ostatni przełącznik i zdobyć STONE OF ATUM. Rusz na wschód, do góry, aż dotrzesz do piątego przełącznika. Przełącz go i weź klucz z zachodniej ściany. Wskocz do wody. Płyń na zachód, do góry. Wyjdź z wody i wejdź do komnaty.

Wejdź do szóstej komnaty... Wiesz, co masz zrobić? Nietoperze, rozpadlina... Wejdź do korytarza z czaszkami. Możesz iść na wschód lub zachód, ale to bez znaczenia. I tak wylądujesz w tym samym korytarzu. Najłatwiejszym sposobem, aby ominąć pułapki jest pójście na czworakach wzdłuż północnej ściany. Na końcu korytarza znajdziesz kolejny korytarz rozwidlający się dalej na trzy mniejsze korytarze. Możesz przejść przez korytarz, używając tego samego sposobu co poprzednio, czyli "na czworaka". Doprowadzi Cię do kolejnego korytarza. Aby ominąć pułapkę z ostrzem, musisz się przeturlać pod nim. Idź północnym korytarzem i pociągnij za dźwignię. Otworzy to drzwi w komnacie.

Wróć się do mozaiki i pójdź do komnaty numer jeden. Tam włóż klucze do odpowiednich NICHES. Przejdź przez wrota na północy. Uważaj na zakręcie, ponieważ możesz spaść w przepaść. Zabij nietoperze. Podskocz do góry i złap się za sufit. Przejdź na drugą stronę.

Przejdź przez wrota. W każdym kącie komnaty znajdują się skrypty, które musisz wziąć. Kiedy podniesiesz ostatni skrypt, zawali się sufit, więc lepiej szybko przebiegnij przez wrota. W kolejnej komnacie jest dużo pułapek, więc musisz uważać oraz zrobić przed wejściem do niej save. Po pokonaniu pułapek, wejdź do korytarza znajdującego się obok. Podskocz do góry i złap się za sufit. Przejdź na drugą stronę i zabij nietoperze. Nareszcie koniec tego nudnego levelu!

PIRAMID OF MENKAURE

Wejdź do jaskini. Na wschodzie zobaczysz klocki, po których możesz się wspiąć. Wleź na sam szczyt, ujrzysz tam klapę w suficie. Aby ją otworzyć, podskocz do góry i złap się za klamkę w klapie. Pamiętaj, żeby być zwróconym w tę stronę, co trzeba. Wejdź na wyższy poziom. Idź na zachód i zabij tam gigantycznego skorpiona. Skieruj się na północ, a kiedy napotkasz skrzyżowanie skocz na zachodnią ścieżkę przez rozpadlinę. Idź ścieżką, która poprowadzi Cię dwa razy w prawo. Skręć w lewo i przeskocz na drugą stronę przepaści.

Skieruj się na wschód i idź ścieżką, aż dotrzesz do kolejnej rozpadliny. Wykonaj skok w kierunku południowym na klocek, który wygląda jak rampa. Kiedy go złapiesz, wdrap się po nim na górę. Rampa się przechyli i zaczniesz zjeżdżać w dół, ale za nim spadniesz, skocz na kolejny klocek. Skręć w lewo i przeskocz dalej. W tej lokacji znajdziesz wielki budynek, do którego musisz wejść.

Zobaczysz jak gigantyczny skorpion atakuje strażnika. Spróbuj uratować go, zabijając bestię. Jeżeli Ci się uda, to otrzymasz od niego klucze GUARD, ARMOR. Jak sam widzisz lepiej jest go uratować za wszelką cenę.

Podejdź do przepaści, którą ostatnio przeskoczyłeś. Po prawej znajdziesz ścianę, na którą możesz się wdrapać. Złap się i przejdź kawałek dalej. Na zachodniej ścianie przepaści są dwa klocki będące częścią piramidy. Wdrap się po nich. Skocz na skos w lewo na kolejne klocki. Podejdź do zachodniej krawędzi. Wykonaj skok do tyłu, a potem w biegu skok do przodu. Zjedziesz na dół i wylądujesz na kolejnych klockach. Idź na zachód, skieruj się północ i wskocz na następne klocki. Pokonaj cztery klocki. Skieruj się na wschód i skocz na kolejny klocek. Znajdziesz się teraz przed wejściem do piramidy. Otwórz wrota, używając GUARD KEY. Wchodząc do środka, przechodzisz do kolejnego levelu.

INSIDE MENKAURE'S PIRAMID

Uważaj na pułapkę. Kiedy ją pokonasz, znajdziesz się w komnacie ze schodami prowadzącymi w dół. Stojąc na górze schodów i kierując się na południe, wyciągnij rewolwer z celownikiem laserowym i strzel w gwiazdę znajdującą się na szczycie komnaty. Na środku komnaty jest duży pojemnik oraz dwie mumie. Wskocz błyskawicznie do pojemnika. Znajdziesz się w kolejnej komnacie.

W komnacie ujrzysz otwór oraz linę na środku komnaty. Jeżeli wskoczysz do dziury, to nabijesz się na kolce. Nie masz innego wyboru, jak skorzystać z liny i wylądować po drugiej stronie. Kiedy dojdziesz do skrzyżowania, skręć w prawo i za pomocą dwóch lin przedostań się na drugą stronę. Wejdź po rampie do dźwigni i pociągnij ją. Wróć się z powrotem po linach i tym razem skręć w lewo. Przedostań się przez rozpadlinę. Wejdź na górę po rampie. I przejdź przez otwór w suficie. Po wejściu na górę, zabij starożytnego strażnika. Po zabiciu go, podejdź do gwiazdy na zachodniej ścianie. Ściągnij ją. Otworzą się wrota w początkowej komnacie. Wróć się do niej. Wejdź do nowego wejścia. Jeżeli się nie schylisz, zostaniesz przecięty przez ostrze na pół. Kiedy usłyszysz stuknięcie, to wiesz, ze powinieneś się schylić. Idź do końca korytarza, podskocz i złap się za drzwi, aby je otworzyć. Znajdziesz się znowu na dworze. Zabij olbrzymiego skorpiona. Skieruj się na południe, skręć w lewo, a potem na wschód. Po lewej stronie ścieżki znajdziesz przycisk. Naciśnij go, a sufit w piramidzie obniży się. Wróć z powrotem do głównej lokacji i skieruj się w stronę przepaści na południu. Po lewej stronie jest klocek, na który powinieneś wejść. Wdrap się na następny i potem wskocz na jeszcze jeden. Idź na wschód i pokonaj kolejne dwa klocki. Skręć w lewo i wespnij się na najwyższy klocek. Odwróć się i skocz do przodu w stronę otworu. Złap się krawędzi i opuść się powoli na dół. Idź korytarzem, aż napotkasz dziurę w podłodze. Przeskocz przez nią. Napotkasz następną dziurę, która jest jednak za duża, abyś ją przeskoczył. Podskocz, złap się sufitu i przejdź na drugą stronę. Kolejne trzy dziury powinieneś przeskoczyć, ale uważaj na pułapki. Na końcu korytarza znajdziesz linę. Pociągnij za nią, a otworzą się wrota. Wróć się. Na południu zobaczysz korytarz do którego możesz wejść, gdy złapiesz się za sufit. Tam przejdź przez otworzone przed chwilą wrota. Zaczniesz zjeżdżać do dołu z kolcami, więc skocz naprzód. Po przeskoczeniu pułapki Twoja podróż w dół będzie trwała nadal, aż napotkasz otwór, do którego możesz się dostać. Skręć na południe i podejdź do rampy. Koniec levelu. Rozpoczynając nowy level, znajdziesz się pod dziurą, którą wykopałaś na levelu SPHINX COMPLEX.

THE MASTABAST

Skieruj się na północ. Ujrzysz ciężarówkę koło stacji benzynowej. Weź puszkę, która jest pomiędzy dwoma zbiornikami z benzyną. Po lewej znajdziesz drzwi. Wejdź przez nie do komnaty. Otwórz klapę w podłodze i wejdź przez dziurę na dół. Idź korytarzem i na skrzyżowaniu na zachód. Idź korytarzem, aż dotrzesz do komnaty z głowami lwów. Przy pomocy celownika laserowego, strzel w głowy lwów. Kiedy to zrobisz, wrota na północy otworzą się i wyjdą przez nie dwie mumie. Przebiegnij obok nich i weź WATER SKIN. Powróć do skrzyżowania i tym razem udaj się na południe. Idź do końca korytarza i wdrap się na górę. Otwórz drzwi, strzel w barierkę i opuść komnatę. Podejdź do przepaści i ustaw się po prawej stronie. Musisz teraz przeskoczyć na krawędź po prawej, a potem na kolejną. Wejdź do małej komnaty na wschodzie. Włącz przyciski na panelu i wskocz do otworzonej właśnie dziury. Idź korytarzem i na skrzyżowaniu skręć na zachód. Podejdź do końca korytarza i podnieś pochodnię. Wróć do skrzyżowania i pójdź tym razem prosto. Dotrzesz do kolejnej komnaty z trzema głowami lwów. Zrób to samo co ostatnio, czyli strzel w nie.

Na środku komnaty ujrzysz trzy przedmioty, a za nimi wodę. Podejdź do wody i napełnij WATER SKIN wodą. Podejdź następnie do przedmiotów. Lewy polej wodą. Na prawym przedmiocie (z trójkątem) połóż woreczek z piaskiem. Środkowy przedmiot (ze słońcem) polej benzyną z puszki. Zapal pochodnię i podpal od niej benzynę. Drzwi na wschodzie się otworzą. Wejdź przez nie do komnaty. Ściągnij klucz ze ściany północnej i strzel w przedmioty znajdujące się w paszczach lwów. Wejdź do drugiej komnaty, a potem do następnej w której znajdziesz kolejne trzy głowy lwów. Wejdź na górę po schodach i skręć na zachód na skrzyżowaniu. Kiedy dojdziesz do końca korytarza, wdrap się na górę. Idź na wschód i podejdź do przepaści. Skocz w lewo na rampę. Skręć na południe i przeskocz przez rozpadlinę. Po prawej zauważysz drzwi. Przejdź przez nie. Przełącz wajchy na panelu sterowania, aby otworzył się kolejny otwór w podłodze.

Idź korytarzem naprzód. Na pierwszym skrzyżowaniu skieruj się dalej prosto, wdrap się na górę i strzel w barierę blokującą wejście do następnej komnaty. Otwórz drzwi i wejdź do komnaty. Znajdziesz tu kolejny panel sterowania. Popstrykaj i wskocz do otwartej właśnie dziury. Na najbliższym rozwidleniu skręć na wschód. Dojdziesz do lwich głów. Strzel im w paszcze i przejdź przez otworzone w ten sposób drzwi. Znajdziesz w tej komnacie trzy dźwignie w kształcie małpek (reprezentują one "nie widziałem zła, nie słyszałem zła i nie mówię nic o nim"). Jeżeli pociągniesz za dźwignie symbolizujące "nie widzę, nie słyszę", zostaniesz zaatakowany. Pociągnij więc za "nie mówię nic" otworzą się drzwi na wschodzie. Wejdź do tej komnaty i weź klucz z południowej ściany. Powróć do komnaty z małpkami. Otworzą się teraz zachodnie drzwi. Przejdź przez nie, ześlizgnij się po rampie, pokonaj kilka klocków, a kiedy przejdziesz przez kolejną rampę, level się skończy.

THE GREAT PIRAMID

Idź do końca tunelu i tam wskocz do komnaty. Strzel w blokadę. Podejdź do krawędzi i skocz na drugą stronę. Wejdź przez wrota, zabij wrogów, po czym podejdź do ukrytej dźwigni. Zrób obrót o 180 stopni, zejdź na dół. Weź wyrzutnię granatów oraz amunicję i wejdź z powrotem na górę.

Strzel w następną blokadę, zabij wrota i otwórz drzwi. W tej komnacie znajdziesz kolejną barierkę. Skieruj się na północną krawędź (naprzeciwko piramidy) i w biegu skocz na drugą stronę. Na piramidzie znajdują się kafle, po których możesz chodzić. Aby opuścić tę planszę, skieruj się na zachód, lecz zanim to zrobisz musisz skoczyć na wschód, potem po rampie. Weź rozbieg i skocz na drugą stronę. Skieruj się na północ. Wdrap się po trzech półkach, idź na wschód. Rozbieg i skok na drugą stronę. Dwa kroki do tyłu, bo inaczej zostaniesz zmiażdżony.

Przed Tobą ujrzysz dwa kolejne kafle, lecz uważaj na turlającą się kulę (hueh! Chyba ktoś tiu za dużo razy oglądał Indiana Jones!!!). Skręć na północ i wyjdź z pierwszego poziomu. Idź na wschód, zabij wielkiego robala i nadal podążaj na wschód. Skocz do przodu i po wylądowaniu bądź przygotowany na przejażdżkę w dół. Kiedy znajdziesz się na dole, nie ruszaj się. Poczekaj aż przetoczy się kula. Zejdź na dół na platformę i skieruj się na południe. Wykonaj skok w biegu, złap się za półkę i podciągnij się. Teraz na wschód, skok, zabij robaka. Rusz na północ, skocz i złap się za krawędź. Wdrap się na górę. Na górze skocz na wschód na platformę z apteczką. Jeżeli tego nie zrobisz, to zmiażdży Cię kula.

Idź na zachód. Wskocz na poprzednią platformę i przeskocz na skos rozpadlinę. Aby dostać się na górę, musisz wykonać kilka skoków. Następnie skok na wschód i północ. Wejdź na górę. Skocz na wschodnią platformę. Po wykonaniu drugiego skoku, skocz szybko do tyłu, aby uratować się przed kulą. Skocz na platformę i wdrap się trzy poziomy do góry. Ostatni skok powinieneś wykonać na zachód. Zabij robaki i skieruj się na zachód. Zjedziesz na dół. Ponownie na zachód zrób kolejny skok i powtórz to jeszcze raz. Na południowo-wschodniej części lokacji skoczysz na skos, a potem północny-wschód.

Nareszcie dochodzisz do końca tej głupiej planszy! Idź na północ. Skocz dwa razy na północny-wschód. Uważaj na kulę. Zjedź na dół.

KHUFU'S QUEEN'S PYRAMIDS

Zabij dwóch strażników i gigantycznego skorpiona. Skieruj się do komnaty po lewej. Pozbieraj przedmioty. Klucz zdobyty na planszy MASTABAS potrzebny jest, aby dostać się do drugiej komnaty. Podejdź do krawędzi i skocz na lewą platformę. Skocz na następną i zabij skorpiona. Skocz na drugą stronę. Wskocz na klocek po prawej i wdrap się na górę. Skieruj się na północ i skocz w stronę dwóch klocków. Wykonaj kolejny skok. Skieruj się na północ i po raz tysięczny wykonaj skok. Zabij skorpiona i robaka.

Popchnij pudełko jak najdalej tylko możesz. Idź do korytarza po lewej. Kiedy uruchomisz schowaną dźwignię, przedostań się przez dziurę. Idź korytarzem w prawo, lewo, prawo, lewo. Dojdziesz do komnaty z gwiazdą. Przy pomocy łomu oderwij ją od ściany. Wracaj teraz do dziury, przez którą przeszedłeś. Skieruj się na północ. Wdrap się po piramidzie, aż dotrzesz do wejścia z metalowymi wrotami.

INSIDE THE GREAT PYRAMID

Podejdź do krawędzi i wykonaj skok na drugą stronę. Załatw przeciwników po przeciwnej stronie. Idź na wschód i wejdź po rampie prowadzącej przez wrota. Bądź ostrożny wchodząc do komnaty, bowiem zawalą się dwa filary w pobliżu. Dobiegnij jak najbliżej do pierwszego filaru i szybo skocz do przodu. Powtórz to samo przy filarze numer dwa. Zabij psy. Podnieś pochodnię i odpal od ognia. Kiedy się będzie palić, kolejnym zadaniem czekającym na Ciebie jest zapalenie reszty pochodni w komnacie. To otworzy wrota na zachodzie. Włącz przełącznik i wróć do komnaty, w której spadły dwa filary. Idź teraz cały czas na północ, aż dotrzesz do komnaty z czterema gwiazdami w ścianie. Musisz teraz powkładać wszystkie uzbierane gwiazdy (cztery) na swe miejsca. Na północnej ścianie jest przełącznik. Włącz go i pokonaj wrogów.

Wróć do komnaty, w której znalazłeś pochodnie i przyciśnij przycisk na wschodniej stronie. To otworzy wrota na końcu głównego korytarza. Wyjdź z komnaty i skieruj się na południe, aż dotrzesz do korytarza. Idź na północ. Po drodze napotkasz na parę dziur. Kiedy dotrzesz do ostatniej komnaty, wejdź do dziury i skieruj się na wschód na rozwidleniu. Wskocz do dziury.

TEMPLE OF HORUS

Idź na północ i podnieść pięciolitrowy kanister na wodę (WATER SKIN). Zauważysz dwa wodne symbole na ścianie. Te symbole wskazują, ile wody musisz wlać z kanistra do wazonu, który znajdziesz na północy. Jeżeli nalejesz złą ilość wody, to z kierunku południowego wyskoczy na Ciebie potwór. Napełnij kanister i połącz go z trzylitrowym kanistrem. Wlej następnie wodę do wazonu. Złap się za słup, uważając przy tym na ostrze. Upewnij się jednak najpierw, czy masz zdrowie na maxa, gdyż w innym przypadku umrzesz. Powtórz te same czynności w dwóch następnych komnatach (patrz na wskaźniki na ścianach!).

Po wykonaniu tych nudnych czynności, wejdź do dziury z niebieskim światłem. Znajduje się ona za czarno-złotymi wrotami. Skocz na prawą platformę, a z niej wykonaj skok na północ. Jeżeli nie wylądujesz w wodzie, to zginiesz. Użyj klawisza LOOK, aby sprawdzić gdzie skaczesz. Popłyń do centralnej wysepki. Włóż cztery statuy do filarów otaczających świątynie. Idź w stronę światła. Czeka Cię teraz oglądnięcie filmiku. Skocz do wody i odnajdź AMULET OF HORUS, który wypadł Ci podczas cut-scenki.

W pobliżu są dwie komnaty. Kiedy podniesiesz amulet, otworzą się drzwi na północy. Podpłyń do krawędzi i wejdź do komnaty. Włącz przełącznik otwierający drugie drzwi. Czeka Cię starcie z bossem. Nie możesz go jednak pokonać strzelając. Musisz więc szybko wybiec z tej komnaty, zanim pacjent Cię dopadnie. Jeżeli Ci się to nie uda, stracisz dużo apteczek. Celne trafienie powoduje, że zaczynasz płonąć. Jedynym ratunkiem jest więc wskoczenie do wody. Nic Ci się za to nie stanie, jeśli znajdziesz się w niebieskim świetle. Wskocz do wody i popłyń do drugiej komnaty. Wejdź do niej. Przyciśnij przycisk. Czas, aby powrócić do pierwszej komnaty. Idź na wschód. Teraz czeka Cię wykonanie kilku skoków. Na jedną z półek musisz dostać się na czworakach. Skieruj się na północ. Z rozpędu skocz i złap się za złotą ścianę. Idź w stronę promienia, a potem na zachód i wdrap się na górę. Obejrzysz cut-scenkę, a po niej skieruj się na wschód. Uważaj na pułapki (rozpadające się filary). Po filarze dostań się na górę, podejdź do lewej krawędzi, przeskocz przez pułapkę z kolcami, a następnie przeskocz przez kolejne przepaści i... to już koniec!!! No wiecie, lecą końcowe napisy, publika bije brawo, niektórzy gwiżdżą (to konkurencja ;))... A ja mam Wam tylko do powiedzenia, że na pewno spotkamy się przy piątej części przygód Lary Croft. Aha, aby nie psuć Wam zabawy do końca, nie podaję gdzie możecie znaleźć sekrety. Sami do tego dojdźcie. Przecież musicie się czymś wykazać, prawda?

Kinga Mróz

producent: Sierra/Play It
platforma: PC

Faraon

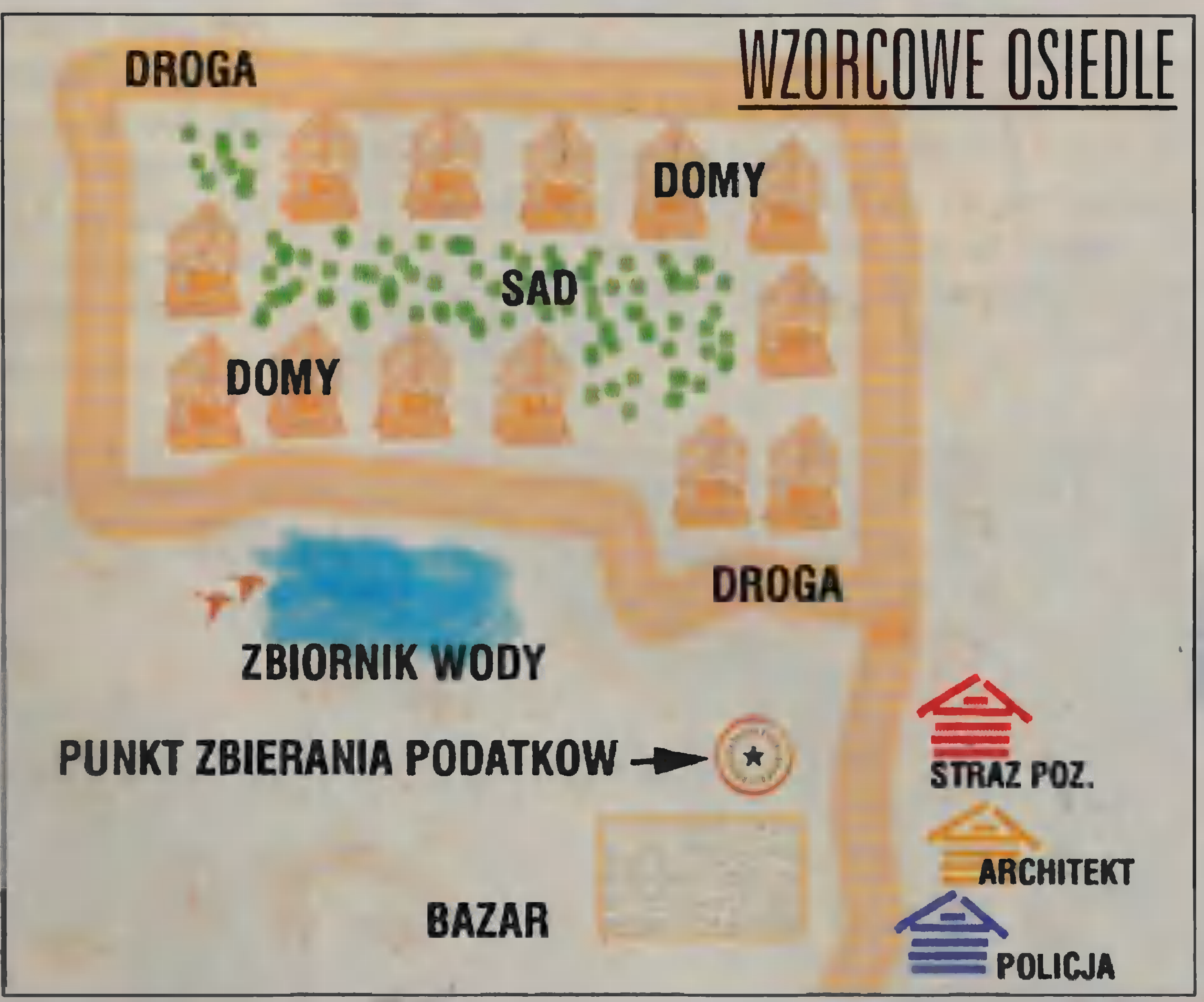
Wyobrażałeś sobie jak kiedyś wyglądało życie władcy Egiptu, człowieka-boga, nieśmiertelnego Faraona? Pewnie tak, bo kto by nie chciał być królem nad królami. Kto by nie chciał odwiedzać harem, budować piramidy, które przetrwają wieki, uderzać na wrogów, odwiedzać harem, rzucać poddanych krokodylom na pożarcie, odwiedzać harem, kierować ekonomią wspaniałego i bogatego Egiptu, odwiedzać... ach... taki Faraon to musiał mieć fajne życie! Teraz jednak w grze Faraonie możesz po części spełnić swe marzenia na wielką skalę (no może za wyjątkiem tych haremów ;)). A ja, jako Twój doradca, spieszę z garścią wskazówek.

1. Budowa metropolii

Budowa Twojego wspaniałego miasta to proces długotrwały i złożony. Pierwszą rzeczą, którą musisz uczynić jest zmienienie prędkości gry i ustawienie jej na 10% (klawisz „[„). Po co? Aby dokładnie zaplanować dalsze ruchy oraz je precyzyjnie wykonać. Teraz przyjrzyj się dokładnie mapie i terenowi. Zwróć uwagę jak przebiega Droga Królewska i skąd nadejdą osadnicy oraz handlarze. Najprostszym sposobem, aby to sprawdzić, jest zrobienie save'a, wybudowanie kilku domów i ustawienie szybkości gry na 100%. Kiedy już zobaczysz skąd nadchodzą osadnicy, daj load.

Nie spiesz się jednak z budowaniem domów. Najpierw musisz się uporać z jeszcze jednym problemem, a mianowicie dzikimi zwierzętami. Rozglądnij się, gdzie znajdują się hieny, hipopotamy i krokodyle. Kiedy je już zlokalizujesz, posłuż się banalnie prostą sztuczką. Dokoła zwierząt postaw... mur! Dzięki temu nie będą one zagrażać mieszkańcom Twojej metropolii. Później możesz nawet dobudować do muru wieżę, aby zabić zwierzęta, umieszczone w pułapce.

Teraz nadszedł czas na decyzję, gdzie wybudować pierwsze domy. Musisz się kierować kilkoma ważnymi zasadami. Po pierwsze, najlepiej jest budować, można to tak chyba nazwać, osiedla. Po drugie, domy muszą się znajdować jak najbliżej miejsca, z którego nadchodzą osadnicy oraz koło miejsc, w których wybudujesz farmy. Dodatkowo ważna jest odległość dzieląca domy mieszkalne od spichlerzy. Trzecią, ważną sprawą jest zaopatrzenie mieszkańców „osiedla” w wodę. Po czwarte, warto rozplanować, gdzie będą się mieścić budynki służące dobru społeczeństwa. I to są właśnie najważniejsze zasady. Aby się nie rozpisywać i zamotać się przy tłumaczeniu pokażę na „rysunku”, jak powinno wyglądać wzorcowe „osiedle”:



Jeżeli chcesz, to możesz po wybudowaniu takiego osiedla dobudować jeszcze struktury sanitarne, jak np. aptekę czy dentystę. Te obiekty możesz postawić, gdzie Ci się tylko podoba.

2. Przemysł i produkcja żywności

Zajmijmy się najpierw tym drugim, czyli zapewnieniem wyżywienia Twoim poddanym. Po przybyciu pierwszych osadników ta sprawa staje się najistotniejsza. Najpierw znajdź miejsca obfitujące w zwierzynę, ryby oraz nadające się pod budowę farm. Kolejnym posunięciem powinno być wybudowanie spichlerzy pomiędzy domami mieszkalnymi, a farmami, nabrzeżami rybnymi etc. Upewnij się czy spichlerz nie jest zbyt oddalony od domów oraz czy jest łatwy do niego dostęp z bazaru. Teraz pora na wybudowanie farm. Wszystkie farmy muszą być nawadniane i bez znaczenia jest czy są to farmy zboża, czy też moczary. Wiąże się to oczywiście z koniecznością łatwego dostępu do wody. Jak to uczynić? Chyba nie muszę Wam tłumaczyć po co są rowy nawadniające. Dobrze nawodnione farmy to wysokie plony, natomiast susza na farmach oznacza głodowanie Twojego ludu. Po wybudowaniu rowów nawadniających pora na drogę i... czekaj na żniwa ;). Trochę kłopotu sprawiają łąki. Są one słabo opłacalne, gdyż wymagają dodatkowych ludzi do pracy, a ponieważ są położone powyżej Nilu to nie mowy o kanałach nawadniających. Jedyne wyjście to wybudowanie obok zbiornika z wodą i poprowadzenie od niego kanału nawadniającego. Jak sam widzisz, to droga zabawa.

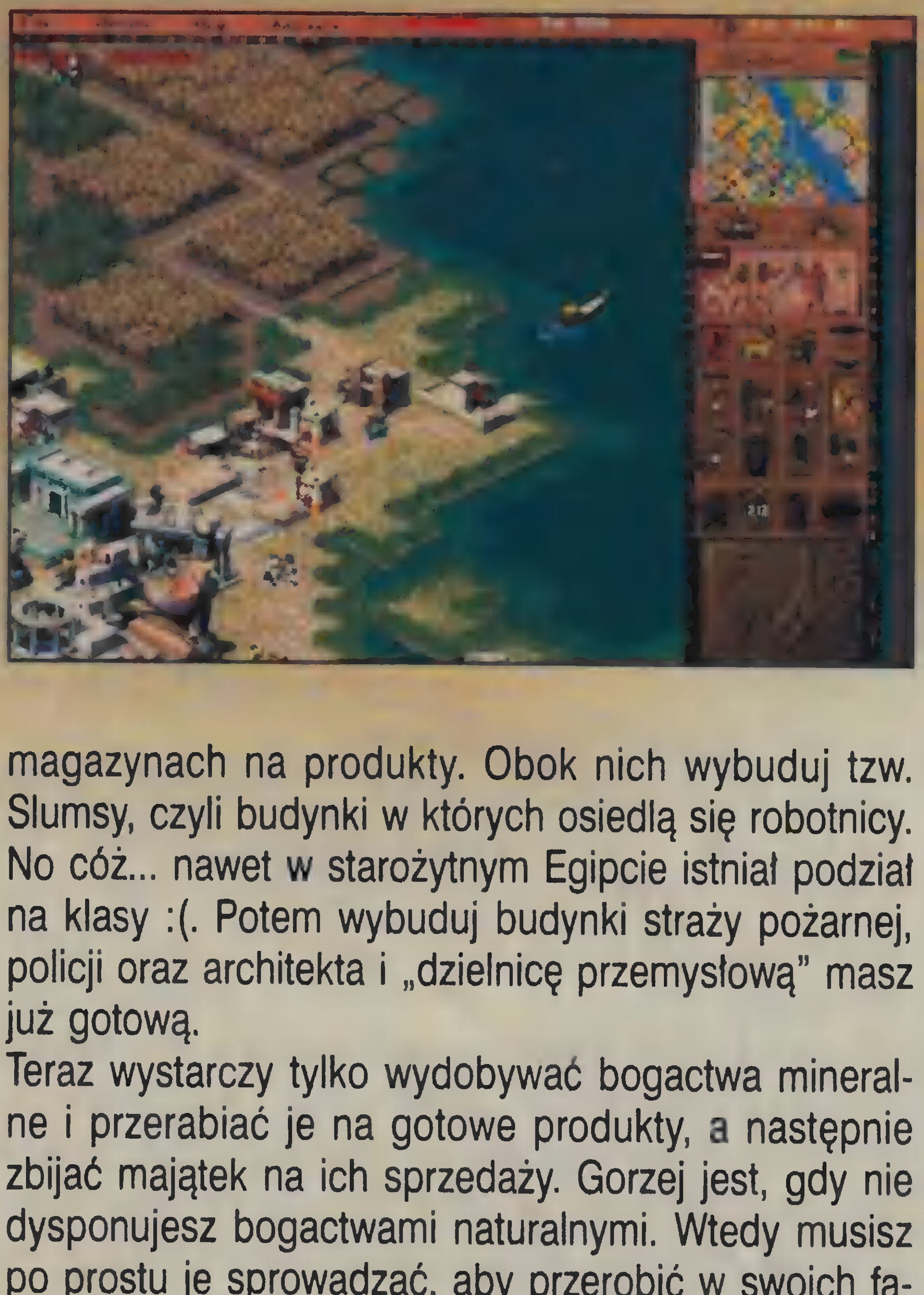
Wydawać by się mogło, że najprostszym sposobem na zdobycie żywności są myśliwi, ale to nie do końca prawda. Tak naprawdę nie tak łatwo jest coś upolować, a tym bardziej myśliwym, wiele kłopotu sprawia wyśledzenie antylop bądź strusi (czytaj zabiera czasu). W zasadzie stawiać na myśliwych opłaca się jedynie wtedy, gdy stada ptaków zamieszkiwać będą trzciny obok Nilu. Ptaki te się nie ruszają i myśliwi mogą wówczas bardzo szybko i wydajnie polować.

Rybołówstwo daje za to bardzo wymierne korzyści, jeżeli wybudujesz porty blisko rybnych ławic. Czas przeznaczony na żeglowanie spadnie wtedy do minimum i szybko Twoje zapasy będą rosnąć. Kiedy tylko ryby są dostępne w danym scenariuszu, proponuję Ci poświęcić kilka minut na obserwację Nilu i dostrzeżenie, gdzie znajdują się ławice ryb. Pamiętaj także o tym, że stocznie muszą zostać zbudowane i muszą budować statki, zanim wybudujesz nabrzeże rybne.

Chyba najwyższa pora zająć się przemysłem. Jeżeli Twoje miasto leży na terenach bagien i moczar, to postaw na przemysł papierniczy (papirus), a jeżeli masz pod dostatkiem drzew, to na przemysł drzewny. Zanim jednak wpadniesz w amok budowania przemysłu, zajmij się handlem. Przejdź w tym celu do mapy świata i wybierz sobie jedno lub dwa miasta, z którymi będzie Ci najkorzystniej handlować. Dobrze by było, gdyby jeszcze znajdowały się niedaleko. Wyroby garncarskie oraz piwo są doskonałymi produktami do eksportu na początek. Dostarczają one sporo zysków. Wraz z rozwojem miasta musisz rozszerzać obszary swego handlu. Eksportuj co tylko możesz i importuj co potrzebujesz. Wyjątek stanowi żywność. Zwykle handel nią nie jest wart zachodu. Żywność jest zawsze potrzebna

Twym poddanym i nie warto jej wymieniać na inne towary. Chyba że stoisz pod murem. Właściwy stosunek surowca do gotowego produktu jest zależny od gałęzi przemysłu. Handel lądowy jest dość prosty i karawany nie mają problemów z dotarciem do magazynów. Natomiast gorzej jest z handlem morskim. Teoretycznie jest on szybszy, ale problemem jest odległość portu od magazynu. Dlatego trzeba też budować magazyny w pobliżu portów.

No to zabierzmy się w końcu za przemysł. Zakłady przemysłowe powinniśmy budować w pewnym oddaleniu od domów mieszkalnych. Nikt przecież nie lubi mieszkać w pobliżu hałaśliwych i zanieczyszczających środowisko zakładów przemysłowych. Najkorzystniej jest budować jakieś osiem parceli od domów mieszkalnych i tam gdzie, znajdziesz surowce mineralne (pamiętaj o tym na początku gry). Nie zapomnij oczywiście o drodze łączącej miasto z „dzielnicą przemysłową" oraz magazynach na produkty. Obok nich wybuduj tzw. Slumsy, czyli budynki w których osiedlą się robotnicy. No cóż... nawet w starożytnym Egipcie istniał podział na klasy :(. Potem wybuduj budynki straży pożarnej, policji oraz architekta i „dzielnicę przemysłową" masz już gotową.



Teraz wystarczy tylko wydobywać bogactwa mineralne i przerabiać je na gotowe produkty, a następnie zbijać majątek na ich sprzedaży. Gorzej jest, gdy nie dysponujesz bogactwami naturalnymi. Wtedy musisz po prostu je sprowadzać, aby przerobić w swoich fabrykach na gotowe produkty. Daje to w efekcie bardzo małe profity, ale jednak jest to zawsze jakiś zarobek.

3. Bogowie i ludzie

Skoro już zatroszczyłeś się o sprawy tak przyziemne, jak żywność i pieniądze pora zająć się sprawami ducha. Warto mieć po swojej stronie Bogów i być pod ich opieką. Droga prowadzi do tego prosta, poprzez umiejętne podlizywanie się. Wiadomo, zadowolony bóg błogosławi miasto, a nieszczęśliwy bożek sprowadza na nie całe mnóstwo nieszczęść. A uszczęśliwić boga można jedynie poprzez odpowiednie oddawanie czci. Przy każdym osiedlu stawiaj świątynię dla każdego bóstwa, a dla swojego patrona wybuduj nawet kompleks. Aby sprawdzić jakie humory panują wśród bogów użyj klawisza „9". Tam zobaczysz, jaki skutek odnoszą Twoje starania o pozyskanie przychylności Bogów. Stawianie świątyń to małe piwo. Znacznie gorzej sprawa przedstawia się z festiwalami oraz kompleksami. Nie tak łatwo jest wybrać odpowiednie miejsce pod festiwal. Najważniejszy jest przecież efekt, a żeby festiwal przyniósł efekt musi on przyciągnąć całą rzeszę wyznawców. Dlatego powinieneś festiwal postawić niedaleko „dzielnicy", a najlepiej tuż za ulicą. Pamiętaj jednak, że festiwal zabiera aż 5x5 parcela. Jeżeli chcesz, aby festiwal odbywał się regularnie to czas pomiędzy festiwalami nie powinien przekraczać trzech do dwudziestu miesięcy. Festiwal wymaga również pewnej ilości piwa. Nawet Egipcjanie przy tego rodzaju imprezach lubili się napić ;). Festiwal nie jest z pewnością tanią zabawą (koszt sięga około 900-1000), ale opłaca się być pobłogosławionym przez boga. W mieście obdarzonym sympatią bóstwa sytuacja ekonomiczna idzie zdecydowanie w górę. Kompleksy świątyń buduje się tylko i wyłącznie swojemu bogowi, patronowi. Istnieje kilka różnych kompleksów:

Kompleks Ozyrysa - ludzie godzą się z tym, że jest za mało jedzenia. Szybciej też rosną drzewa oraz zboża.

Kompleks Ra - przestępczość w mieście spada, a lud kocha Cię tak bardzo, że nawet, jeśli podnosisz podatki, to i tak pójdzie za Tobą wszędzie.

Kompleks Ptah - drwale i murarze pracują szybciej, a bibliotekarze i nauczyciele zużywają mniej papirusa.

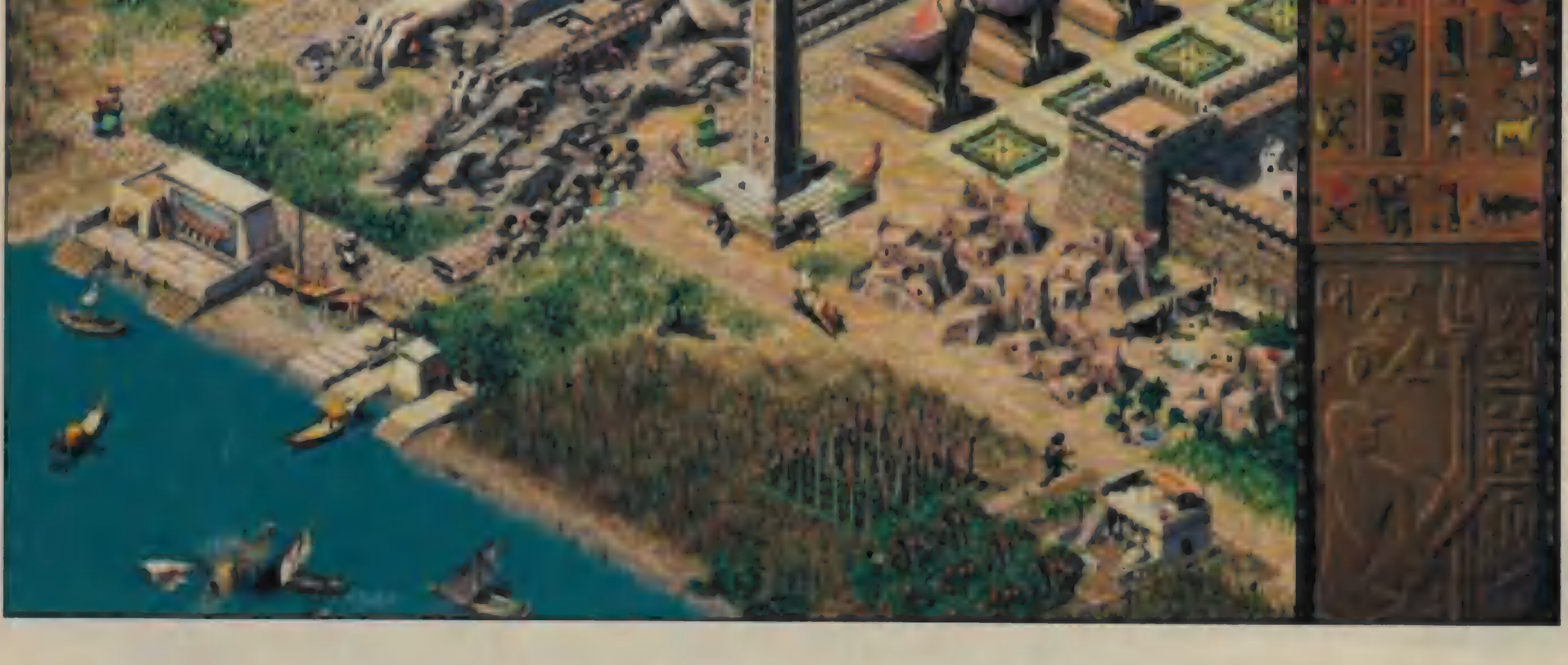
Kompleks Setha - egipskie zakłady pogrzebowe zużywają mniej materiału ;). Podobnie jak w przypadku Ra spada przestępczość w mieście, a w dodatku przestępcy zostają schwytani.

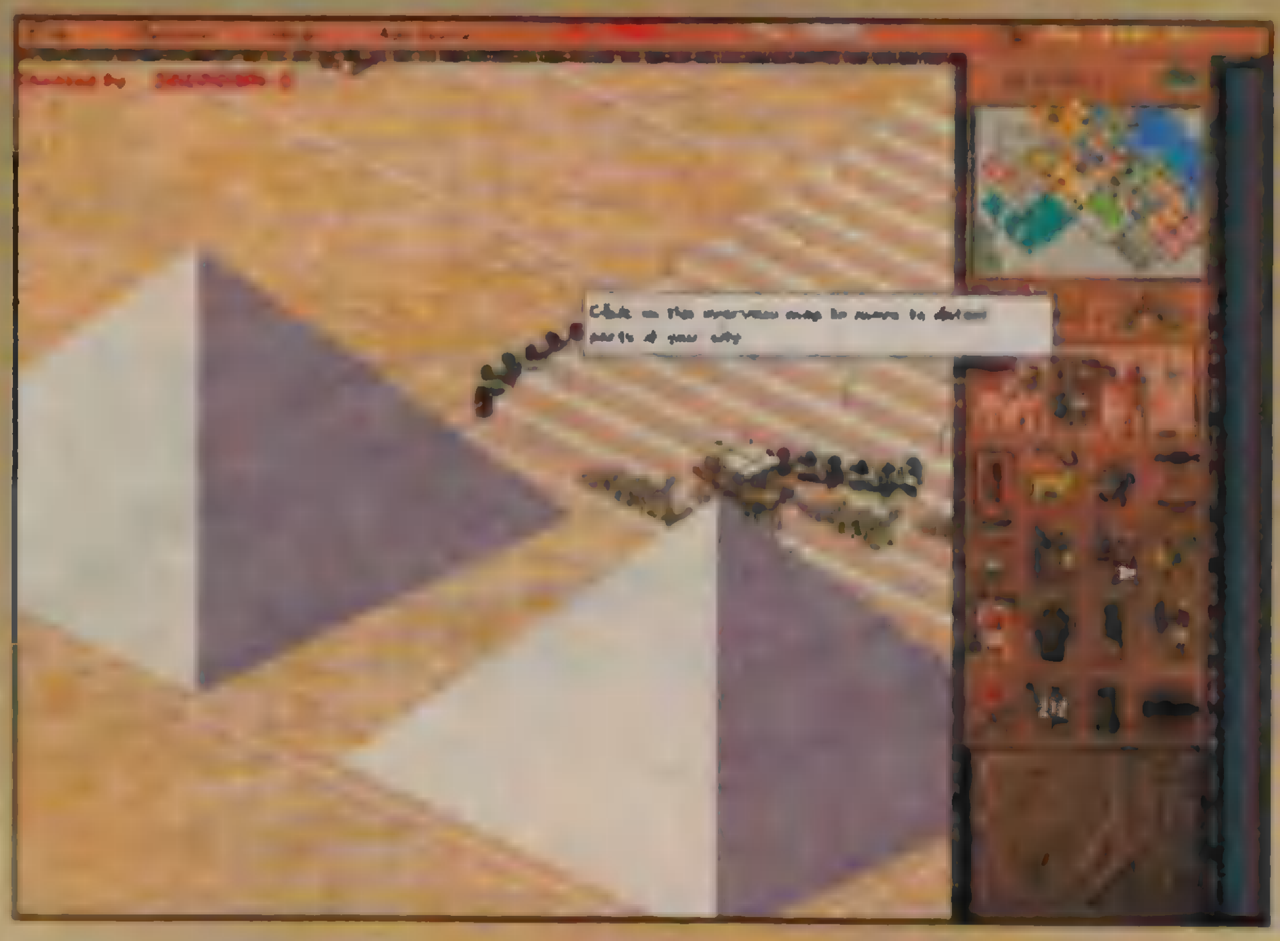
Kompleks Bast - polepsza się zdrowie ludności i uodparnia ich na zarazy etc. Polepsza się również samopoczucie Twoich poddanych.

Kilka słów o samych Bogach. Nie bez znaczenia dla przyszłości Twego miasta jest wybór patrona. Zależy to w głównej mierze od tego do czego dążysz. Ale wydaje mi się, że na patrona najlepiej wybrać Bast. Dysponuje bowiem ona dwoma bardzo ważnymi „błogosławieństwami". Może pobłogosławić Twoje domy oraz bazary, a także żywność i produkty. Bardzo pożyteczne, nieprawdaż? Daje Ci Bast praktycznie wszystko, czego potrzebujesz. Poza tym o wiele chętniej błogosławi ona niż inni Bogowie. Jeżeli koncentrujesz się na handlu, to odpowiednim patronem dla Ciebie będzie Ra. Podnosi on zyski aż o 50% w ciągu roku! Jakby tego było mało to jeszcze udaje Ci się negocjować korzystne ceny podczas transakcji. W końcu, jeżeli wpadniesz w tarapaty finansowe i zaprowadzisz państwo na skraj bankructwa, to Ra wyciągnie Cię z tych kłopotów. Ozyrys jest Bogiem Nilu, a więc wylewów. Niby starożytny Egipt był zależny od wylewów Nilu, ale tak prawdę mówiąc nie warto czcić aż tak bardzo Ozyrysa. Ptah z kolei opiekuje się przemysłem. Jego pierwszą zaletą jest umiejętność zapełniania magazynów, a drugą uzupełnianie przemysłu o brakujące Ci surowce naturalne. Warto więc chyba zabiegać o jego przychylność. Seth jest ostatnim z ważnych Bogów, a pod swoją opieką ma wojsko. Jeżeli jesteś wojownikiem, to nie ignoruj jego! Seth pomoże Ci odnieść zwycięstwa.

4. Magazynowanie i dystrybucja

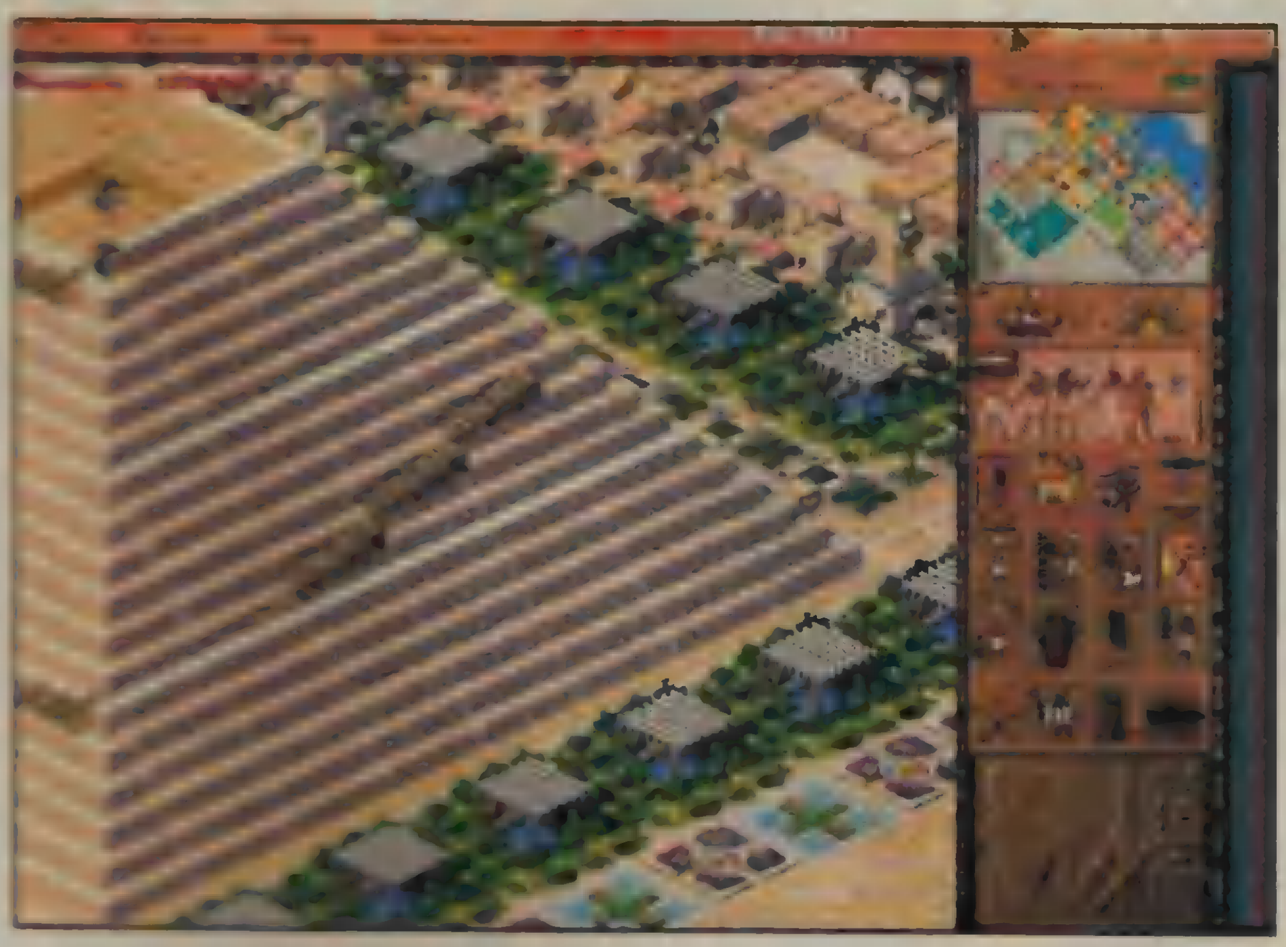
Uprawa żywności i produkcja towarów to tylko pierwszy krok do tego, aby one trafiły do Twoich poddanych. Następnym krokiem są spichlerze (żywność) i magazyny (towary). Musisz je oczywiście budować jak najbliżej budynków przemysłowych. Daleki transport przecież oznacza stratę cennego czasu. Przynajmniej dotyczy to magazynów, bowiem spichlerze mogą być budowane gdziekolwiek. Żniwa nie odbywają się zbyt często i w tym przypadku możesz sobie pozwolić na daleki transport. Stawiaj je za to blisko miejsc przeznaczonych do handlu, tak aby kupujący mieli łatwy dostęp do żywności. Końcowym krokiem w dystrybucji są bazary. Nic nie było tak krytykowane w serii Caesar jak właśnie one. W Faraonie wprowadzono jednak dwie nowinki, które eliminują częściowo bugi z Caesara. Pierwszą jest możliwość kontroli, co takiego jest kupowane ze szczególnym naciskiem na towary luksusowe. Po drugie, możesz kontrolować, gdzie przemieszcza się handlarz. Dzięki temu nie włóczy się on po mapie bez celu, ale handluje tam, gdzie powinien, a miasto świetnie prosperuje.





5. Monumentalne zadania, czyli ja chcę mieć piramidę!

Monumentalne budowle mają to do siebie, że fascynują oglądających. Nawet po wielu wiekach. Wbrew pozorom nie jest to też takie trudne, jak Ci się wydaje. Zanim jednak przystąpisz do budowy, piramidy upewnij się, czy Twoja sytuacja ekonomiczna pozwala Ci na takie szaleństwo. Pamiętaj, że taka budowa wymaga znacznej liczby robotników, którzy w tym czasie nie będą zbierali żywności ani pracowali w innych gałęziach przemysłu. Zabierz się za monument najlepiej po żniwach, kiedy to nie potrzebujesz aż tak dużej ilości ludzi do pracy w polu. Może się również tak zdarzyć, iż niektóre budulce (kamienie!!!) będziesz mógł zdobyć jedynie poprzez handel. To także kosztuje, więc dobry stan ekonomiczny to podstawowy warunek takiej budowy.



Musisz zdawać sobie sprawę także z tego, że tak olbrzymia budowa wymaga zmagazynowania dużych ilości surowców, zanim zacznie się sama budowa. Nieraz samo przygotowanie do budowy piramidy trwa zatem lata i może się zdarzyć, że skończysz scenariusz, zanim Twoja wspaniała piramida powstanie ;). Aha, no i nie zapomnij, iż magazyny i cechy musisz stawiać obok budowy. Lepiej, aby Twoi pracownicy pracowali przy wznoszeniu piramidy niż szwendali się ulicami miasta.

6. Miejskie problemy

Jednym z problemów, z którymi będziesz się borykał, są zwierzęta. Część z nich będzie Ci służyła jako pokarm, ale część będzie chciała zapolować na Twoich poddanych. Polować możesz na antylopy, strusie oraz ptaki, natomiast krokodyle, hieny i hipopotamy. Jak się pozbyć tych niebezpiecznych, pisałem wcześniej. Niestety, za wyjątkiem hien i tak nigdy nie wytępisz wszystkich zwierząt. Choćbym nie wiem co zrobił to i tak wkrótce się one odrodzą. Jedyny sposób to wybudować pewną liczbę wież oraz zabezpieczyć „osiedla" murem.

Przestępczość jest bardzo poważnym problemem Twojego miasta. Złodzieje włamują się do domów, a nawet pałaców. Okradziony może zostać także Twój pałac! Miasto o dużej przestępczości nie jest odpowiednim miejscem do mieszkania. Nie mówiąc już o tym, że spadają przez to zyski państwa. Posterunki policji pomagają w utrzymaniu jako takiego porządku w mieście. Policjanci nawet potrafią złapać przestępcę na ulicy, ale nie jest to idealne rozwiązanie. Sam pomyśl dlaczego rośnie przestępczość? Odpowiedź jest prosta: niskie zarobki i wysokie podatki zmuszają ludzi do wstąpienie na złą ścieżkę (he he he! Ale ze mnie filozof). Dlatego najlepszym przeciwdziałaniem przestępczości jest... obniżenie podatków. Na początku scenariusza ustaw podatki na bardzo niskim poziomie. Powiedzmy 5-10%. Może to wydać się zwariowane, ale dzięki temu przestępczość nie będzie praktycznie istnieć, a ludzie z chęcią będą się garnąć do pracy. Oczywiście, po jakimś roku podnieś podatki, a potem jeszcze raz... i jeszcze...

Kolejnym problemem są pożary. Ciągle wybuchają, prawda? A przecież masz już tak dużo posterunków straży pożarnej. Pierwszą Twoją myślą jest wybudowanie kolejnego obok pożaru? Nic bardziej mylnego. Odległość pomiędzy strażą pożarną, a pożarem ma znaczenie drugorzędne. Zatem zastanawiasz się, jak sobie poradzić z tym pożarem? Wyburz sąsiadujące budynki! Dzięki temu pożar się nie przeniesie.

Ostatnim z większych problemów są najazdy Libijczyków i Beduinów. Martwisz się, że dysponujesz zbyt małą armią, aby ich odeprzeć? No i co z tego, że jesteś cienki jak przecinak? Przecież możesz się przygotować na ich przybycie. Kiedy tylko zostaniesz zawiadomiony o nadciągającym niebezpieczeństwie, zrób save i do dzieła! Najlepiej zaraz po save przyspieszyć grę na maksa i spokojnie poczekać na przybycie wroga. Teraz przyjrzyj się, skąd nadszedł i w jakiej sile. Następnie load i zaczynamy budować. Najpierw wybuduj mur w obszarze, z którego nadejdzie wróg. Najlepiej jest zbudować mur zaraz na skraju mapy, aby przechwycić najeźdźcę jak najdalej od miasta. Wybuduj na murach jak największą liczbę wież. Dzięki takiej taktyce bitwa powinna być krótka i zakończyć się pełnym sukcesem. Kiedy jesteś w sytuacji kryzysowej, to powinieneś wybudować również sporo posterunków policji. Policjanci nie są zbyt dobrzy w walce, ale lepszy policjant niż nikt.

A więc potężny i wspaniały Faraonie to wszystko, co miałem Ci do przekazania. Jestem dumny z tego, że mogę Ci służyć swą pomocą. Ja, Twój wierny poddany... O potężny, a może by tak przepustkę do haremu?

ELD

Listy

Witam w pierwszej Budce Suflera pisanej w Nowym Roku (zeszłej niestety, z przyczyn pozaredakcyjnych nie było...), w czasach po przejściu wielkiej Pluskwy Milenijnej. Na szczęście z wielkiego potwora zrobiła się ona miłym potworkiem mający wprawdzie wielkie oczy, ale też i nic poza tym, dzięki czemu i obecna edycja Budki jest jak najbardziej normalna - parę podpowiedzi, jakiś kawałek solucji i będący ostatnio standardem kawałek próbujący wyklarować zasady współpracy - tym razem traktujący o traktowaniu tekstów nie zamówionych. To wszystko znajdziecie jednak poniżej, a nie we wstępie, dlatego też pozwolę go sobie zakończyć.

Quake

Czołem

Pewno już wiecie, ale w listach ostatniego numeru daliście maleńka plamę. Chłopiec podpisany Z.Z. pytał o sposób rozwalenia końcowego bossa, wy zaś podpowiedzieliście mu, jak wykończyć tego z 1 epizodu. Końcowego bossa (owe drzewo, o którym chłopiec wspomina) rozwala się tak: należy dotrzeć do wejścia do teleportu, który przerzuca naszego bohatera do latającej po planszy kuli, a następnie wskoczyć wen, gdy kula znajduje się wewnątrz owego drzewa. Gadzina zostanie rozsadzona i zabawa się skończy :)

Pozdrawiam

Michal JOEL Zacharzewski

Cóż, już niestety wiemy - na swoje usprawiedliwienie mam tylko tyle, że odpowiedź była konsultowana z naszym redakcyjnym maniakiem, a jemu również fakt pomylenia planszy pierwszej z ostatnią jakoś umknął... Pewnie przez Święta...

Ale i tak należą Ci się wielkie dzięki, bo w sumie tylko Ty podałeś, jak to "drzewo" rozwalić - pozostali zadowalali się jedynie sama informacją, że daliśmy plamę. A tak ostatecznie poprawne rozwiązanie się na łamach ukazało i to wcale nie tak długo od wykrycia błędu!

Atlantis: II

Chciałem dodać coś do solucji Atlantis II autorstwa El General'a Magnifico. Mianowicie na wyspie z poetą (Irlandia), gdy poeta prezentuje dźwięk należy najechać kursorem na jakiegoś ptaka. Usłyszycie wtedy ton jaki ten ptak wydaje. Wystarczy go porównać z tonem wydanym przez poetę. Myślę, że teraz będzie to dużo prostsze.

Wojtek K. z Chorzowa

Oczywiście, że jest dużo prostsze! Dzięki!

Przesłanie całej solucji nie wchodzi oczywiście w rachubę (co będę powtarzał do znudzenia, aczkolwiek powody będą się pojawiały nie częściej niż raz na kwartał, bo i tak dla tych, co je znają będzie to zbyt często, a ci, co ich nie znają i tak poznać nie chcą - cóż takie życie...), ale że ostatecznie dokładnie swój problem opisałeś (bo powyższy tekst jest kompilacją kilku listów), więc rozwiązanie jak najbardziej otrzymasz:

Oberża

Pogadaj z Lascoyte'em. Chyba już spostrzegłeś, że nie jest tak do końca szczery. Trafiłeś jak guano w przerębel! Kiedy wejdzie Meljanz, wysłuchaj go, obróć się szybko w lewo i skocz jak najszybciej na schody, w lewo na górę i znów w lewo. Przetnij nożem linę mocującą żyrandol i skocz na Meljanza (to ten z lewej) - spiesz się, bo stawką w tej grze jest twoja skóra. Jak wybrać cel? Migającym kursorem, kochany - pojawi się dopiero wtedy, kiedy naprowadzisz go na właściwego typka.

Wyjdź z oberży w prawo i wiej szybko, bo dostaniesz nożem pod żebro. W małym ogrodzie, który niedawno minąłeś, czeka na ciebie Agatha. Pogadaj z nią - zleci ci poszpiegowanie Creona. Hmmm... szpiegować władców to jak pocałować lwa - przyjemność wątpliwa, a niebezpieczeństwo spore. Ale cóż robić? Gdy Agatha sobie pójdzie, spod daszku na końcu ogrodu weź drabinę, postaw ją na ławce, wespnij się na szczyt muru i przystaw drabinę do okna naprzeciwko. Wrócisz do pałacu...

Dungeon Keeper II

Cześć!!

Mam problem w Dungeon Keeper II, a dokładniej w jego 13 etapie. Wiem że bardzo potrzebne jest nawrócenie mnichów na swoją stronę, lecz gdy umieszczę ich w wiezieniu to zginą i powstaną jako kościaki, a w sali tortur także zginą. Więc czy moglibyście mi pomóc jak ich mam nawrócić.

Bartek

Sposób jest bardzo prosty - swoich więźniów można bowiem leczyć, dzięki czemu nie ma obawy, że zmienią się w kościejów lub zejdą w trakcie pobytu w sali tortur! Wystarczy tylko kontrolować stan ich zdrowia i od czasu do czasu okazać swe miłosierdzie.

Age of Empires II

Hi

Graliście pewnie w Age of Empire II. W ostatniej misji treningowej WILLIAMA WALLACE'A w południowo zachodnim rogu mapy w lesie ukryty jest ostatni wojak WILLIAM'A. Jeśli go zabijecie to zniszczycie WILLIAMA w tej misji, ale to nie ma wpływu na dalszy przebieg gry.

Ps. To z nudów. Przepraszam za zabrany czas.

Ps2. Pozdrowienia dla całej redakcji.

WILLIAM WALLAECE

Ej, nie masz nas za co przepraszać, nic się bowiem nie stało! A przynajmniej nic złego - takie ciekawostki są przez nas mile widziane i jak tylko uda się nam wygospodarować choć trochę miejsca, na pewno pójdą!

PS. Dzięki za pozdrowienia!

Materiały nie zamówione

Sprawa to może i niezbyt miła, ale pewnie właśnie dlatego dostałem odgórne polecenie, by się nią zająć i wyklarować. Chodzi oczywiście o przysyłane nam materiały, których nie zamawialiśmy.

Bez owijania w bawełnę i prosto z mostu napisać muszę jedno - jeśli Naczelny będzie musiał wybierać między tekstem przez siebie zamówionym a takim samym, ale przysłanym ot tak sobie, przez kogoś zupełnie nieznajomego, to wydaje się oczywiste, że do druku pójdzie ten pierwszy. I to nie tylko dlatego, że czuje on sympatię do swoich współpracowników (bo mimo wszystko taką nadzieję jednak mam). Nawet bowiem w hipotetycznym przypadku z kopertą czy mailem opatrzonym, dajmy na to, zdjęciem starszej/młodszej siostry w bikini (Naczelny też jest przecież facetem...), wybrałby on raczej tekst zamówiony - bo w przeciwnym wypadku musiałby za niego zapłacić z własnej kieszeni, a to się w raczej niezbyt kalkuluje...

Problemy z tekstami nie zamówionymi wynikają zresztą nie tylko z dość częstym przypadkiem, kiedy to traktują one o tym samym, co teksty wcześniej przez Redakcję zamówione. Innym częstym problemem jest bowiem niezbyt fortunny dobór gry. Najczęściej jest to tytuł nie pierwszej już świeżości, a co gorsza - mający małą grupę zwolenników. A w założeniu Wydawców Action Plus ma trafiać do szerokiego kręgu odbiorców, co jest zresztą o tyle logiczne, że maniacy najczęściej i tak wszystko o swym obiekcie kultu już wiedzą i takie artykuły trafiają w pustkę...

Dlatego też najlepszym wyjściem jest przysłanie do redakcji maila, listu lub skontaktowanie się z nami telefonicznie. Dzięki temu prostemu zabiegowi tekst z nie zamówionego zmieni się w zamówionego a wy zyskujecie pewność, że o ile tylko będzie trzymał poziom, zostanie opublikowany. I wiecie o tym jeszcze przed rozpoczęciem nad nim pracy! A że nikt nie lubi chyba pracować na darmo, więc sposób ten szczerze polecam - tym bardziej że i Naczelny będzie zadowolony gdy nie będzie musiał nikomu z was odmawiać.

Podpowiadacz de-Sufler

PLUS w sieci

ostatnia aktualizacja:
2000.02.07

PATCH

- Age of Wonders v1.31
- Armored Fist 3
- GTA 2 v.1.03
- StarSiege: Tribes v.1.10
- SWAT 3 v1.1

SAVE

- Tomb Raider 4

TRAINER

- 1602 A.D.
- Airport Inc.
- Aztec Empire
- Battlezone II
- Black Bass with Hank Parker
- Chomper 3D
- Demise
- Final Fantasy 8
- Ibiza Comic Poker
- Planescape: Torment v1.1
- Space Invaders
- The Sims

www.silvershark.com.pl/aplus

Jeszcze go nie masz?
CJA DRUGA
tips mania 2000
Setki tipsów i trainerów, edytory, narzędzia dla "hackerów", patche, save game'y, kilkaset polskich poradników i solucji...

Większy, lepszy, Tipsomaniak. Były w nim, setki solucji, tipsów, porad (wszystko po polsku), trainerów, save'ów, patche gier itd. Teraz też są - ale wzbogacone o to wszystko, co się pojawiło przez ostatnie pół roku: nowe tipsy, solucje, patche itd. Ci, którzy jeszcze go nie mają - mieć go muszą: to największe kompendium rzeczy przydatnych dla gracza, jakie jest dostępne w Polsce. Ci co kupili poprzednią edycję - nie poczują się oszukani po nabyciu nowej (m.in. wrzucono kilkaset MB patchów do najnowszych gier, innych od tych które znalazły się w poprzednim wydaniu Tipsomaniaka). Przybyło naprawdę MNÓSTWO ciekawych rzeczy! Z Tipsomaniakiem 2000 żadna (gra) Ci się nie oprze!

cena:25,00zł

DOSTĘPNE ARCHIWALIA PLUS

8/99 wrzesień cena 3,50

nstrukcja: Fallout
Solucje:
liens vs. Predator
aldur's Gate: OzWM
equiem
ingpin
TA London 1969
iscworld Noir
orsairs
oradniki:
irline Tycoon
pache Havoc
agged Alliance 2
ivilization: CTP cz.2
oradnik Hackera
ytrychy
udka Suflera
ipsy

10/99 październik cena 3,50

nstrukcja: Earthsiege 2
olucje:
merzone
ommandos: BtCoD
ungeon Keeper 2
omb Raider 2: Golden Mask
idden & Dangerous
escent 3
oradniki:
ystem Shock 2
ge of Empires 2
udka Suflera
ipsy

11/99 listopad cena 3,50

olucje: C&C: Tiberian Sun
rakan: Order of the Flame
ight & Magic VII
hadow Man
ystem Shock 2
nreal: Return to Na-pali
oradniki:
oradnik Hackera
ytrychy
udka Suflera
psy

12/99 grudzień cena 3,50

Instrukcja:Earth 2140 SE PL
Solucje:
Aliens vs. Predator - misje specjalne
Homeworld
Outcast
Starfleet Commander
Legacy of Kain: Soul Reaver
Driver
Prince of Persia 3D
Poradniki:
NHL 2000
Might & Magic VII
Pizza Sindicate
Wytrychy
Budka suflera
Tipsy

01/2000 styczeń cena 3,50

Instrukcja: Motorhead
Solucje:
Darkstone
Revenant
Nocturne
Rainbow Six: Rogue Spear
Armageddon's Blade
Poradniki:
Might & Magic VII cz. 2
Hacker:
Save Game Show
Wytrychy
Magic Trainer Creator
Budka Suflera
Tipsy

02/2000 luty cena 3,50

Instrukcja:Shogo: MAD
Solucje:
Atlantis II
Gorky 17
Gabriel Knight 3
Indiana Jones IV
Tomb Raider IV
Armageddon's Blade cz. 2
Quake III
Poradniki:
Might & Magic VII cz. 3
Hacker:
Wytrychy
Save Game Show
Tipsy

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 ......25,00 zł

i/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus
(1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 ......25,00 zł

i/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus
(1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 ......25,00 zł

i/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus
(1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Zamawiam płytę:

☐ TIPSOMANIAK 2000 ......25,00 zł

i/lub

☐ Nr archiwalne Action Plus
(1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@silvershark.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający........................
Dokładny adres........................
PIN:........................
na rachunek
stempel
pobrano opłatę
zł........................
podpis przyjmującego........................

Action PLUS

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający........................
Dokładny adres........................
PIN:........................
na rachunek
stempel
pobrano opłatę
zł........................
podpis przyjmującego........................

Pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający........................
Dokładny adres........................
PIN:........................
na rachunek
stempel
pobrano opłatę
zł........................
podpis przyjmującego........................

Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający........................
Dokładny adres........................
PIN:........................
na rachunek
stempel
pobrano opłatę
zł........................
podpis przyjmującego........................

Tipsy

1602 A.D.

Naciśnij CTRL _ Shift + Alt + W podczas gry. Pojawi się kursor w lewym rogu ekranu. Wpisz tam: 2061 9 naciśnij Enter. Teraz naciśnij A, naciśnij Enter - aktywizujesz cheat-mode. Teraz możesz stosować kombinacje klawisz:

Shift + M	- kasa
Shift + Z	- cegły
Shift + K	- działa
Shift + H	- drewno
Shift + T	- tools

J/w ale po naciśnięciu A i Entr wpisz:

gold	- kasa
fastgame	- wszystkie budynki

Wszystkie kampanie

Edytuj plik game.dat. Znajdź linię: **Volume: -750, 0,-5??** (zamiast znaków zapytania będą tam rozmaite wartości). Zmień ostatnią wartość na - 581. Zgraj plik, uruchom grę - masz dostęp do wszystkich kampanii.

Darmocha

Kup cokolwiek, gdy twój parametr "income" jest czerwony lub niski. Zgraj grę. Wczytaj save - no proszę, zwrócili Ci kasę :).

Airline Tycoon

Tipsy stare uzupełnione sporą dawką nowych:

atmissall	- wszystkie misje
donaldtrump	- dodatkowa kasa
expander	- większe lotnisko
mentat	- podpowiedzi (?)
nodebts	- brak debetów
showall	- dostępne wszystkie loty
thinkpad	- notebook
winning	- wygrałeś!
missioncrowd	- zatłoczone lotnisko
runningman	- ludzie chodzą szybciej
famous	- lepsza reputacja

Carnivores 2

Wpisz: debugup w czasie gry, by wejść w debug mode. Ujrzysz swe koorydnaty w górnym prawym rogu ekranu, a ponadto dinozaury nie będą Cię atakować, dopóki sam ich nie zaatakujesz. A ponadto możesz korzystać z klawiszy.

CTRL	- biegiem!
SHIFT+S	- poowoooli
CTRL+N	- długie skoki
SHIFT+T	- ilość FPS
TAB	- pełna mapa

Te kombinacje klawiszy możesz wykonywać od razu, bez żadnych wcześniejszych wpisywań itd.

SHIFT+L	- latamy
SHIFT+F	- "dym" on/off
SHIFT+M	- obiekty 3D on/off

Codename Eagle

naciśnij **Alt** i **S** by wejść w konsolę. Po czym wpisz:

Codenamegod	- god mode
Weaponmaster	- wszelka broń
Armorgod	- 200% pancerza

Gabriel Knight 3

Naciśnij równocześnie ctrl, shift i tyldę (~), a w ukazanym menu wpisz: **setflag egg** Od tego w liscie czynnosci mozliwych do wykonania na niektorych przedmiotach lub osobach pojawi się znaczek "Easter Egg", na ktory nalezy kliknąć. Działa to m.in. na: Grace, Portiera Jeana, barmana w Rennes-le-Bains

Nadesłał: *Lordi*

GTA 2

Przedtem podane kody nie działały... Teraz będzie lepiej! Wpisz się jako GOURANGA, potem wpisz:

GOREFEST	- więcej flaków?
EATSOUP	- darmowe upgrade itp.
GODOFGTA ALL	- wszystkie bronie i max. amunicji
MUCHCASH	- $500,000 gotówki
BUCKFAST	- ???
GODOFGTA	- wszystkie bronie
RSJABBER	- God mode
IAMDAVEJ	- 999999...punktów
SEGARULZ	- jest Ciebie więcej :)
FLAMEON	- miotacz płomieni
JAILBAIT	- karty wyjścia z więzienia
NEKKID	- golasy :)
UKGAMER	- wszystkie plansze
MADEMAN	- masz respekt u wszystkich gangów
VOLTFEST	- electro gun
LASVEGAS	- dziwne rzeczy :)
CUTIE199	- życia
DANISGOD	- $200.000
TUMYFROG	- wszystkie bonusowe levele
SCHURULZ	- double damage
HUNSRUS	- niewidzialność
FISHFLAP	- małe samochody
SCHURULZ	- zadajesz 2x więcej uszkodzeń
FISHFLAP	- małe samochody!

HUNSRUS - niewidzialność
TUMYFROG - wszystkie bonusowe levele
CUTIE1 - 99 żyć

Half-Life: Opposing Force

Wystartuj grę jako: hl.exe -dev -console -game gearbox. Możesz też dodać to do linii komend (wedle woli). W grze wejdź do konsoli i wpisz:

IMPULSE 101 - amunicja i broń
/GOD - god mode.
/NOCLIP - przechodzenie przez ściany
/NO TARGET - wrogowie Cię nie widzą
/MAP xxxx - Skok do mapy xxxx. A oto lista

map:
Single player:
of0a0, of1a1, of1a2, of1a3, of1a4; of1a4b, of1a5, of1a5b of1a6, of2a1, of2a1b, of2a2, of2a3, of2a4, of2a5, of2a6, of3a1, of3a1b, of3a2, of3a4, of3a5, of3a6, of4a1, of4a2, of4a3, of4a4, of4a5, of5a1, of5a2, of5a3, of5a4, of6a1, of6a2, of6a3, of6a4, of6a4b, of6a5, of7a0

Deathmatch:
op4_bootcamp, op4_datacore, op4_demise, op4_disposal, op4_gasworks, op4_kbase, op4_kndyone, op4_meanie, op4_outpost, op4_park, op4_repent, op4_rubble, op4_xendance

Hazard Course:
ofboot0, ofboot1, ofboot2, ofboot3, ofboot4

/GIVE xxxx - dostajesz przedmiot xxxx.
/GIVE WEAPON_X - dostajesz broń X, gdzie x to: grapple, knife, pipewrench, eagle, m249, sniperrifle, displacer, shockrifle, sporelauncher
/GIVE AMMO_556 - amunicja dla M249
/GIVE AMMO_762 - amunicja dla snajperki

Harley Davidson: Race Across America

Tipsy działają w practice mode. Wpisz je jako swoje imię. Jeśli chcesz wpisać kilka cheatów naraz, to: wpisz pierwszy cheat, NIE naciskaj Enter, wykasuj go za pomocą Backspace, wpisz następny itd. Dopiero po wpisaniu wszystkich potrzebnych naciśnij Enter!

HEDGEHOG0 - aktywizacja cheatów
NOGAS - nieskończone paliwo
CLASSIC - masz klasyczny pojazd: 1956 KHK

Interstate '82

Wszystkie cheaty wpisujemy na sim screenie. Wpisz tips i naciśnij ESC.

KISS - niszczysz namierzany właśnie pojazd
LOVE - niszczysz wszystkich widocznych na radarze wrogów
CUDDLE - god mode dla danego pojazdu
HUGS - god mode dla przyjaciół :)
CARESS - full amunicji
IMLAME - wygrywasz misję
SYRUP - "zamrażasz" pojazdy sterowane przez komputer (ew. wyłączasz im AI)
MRFREEZE - "zamrażasz" czas dla AI
NUKEME - papa...

JezzBall

Wpisz: **Lives** - masz nietykalność

Le Mans 24 Hours

Wpisz jako nazwisko kierowcy:

ENDOFFERS - wszystkie wozy w championship mode
LEMANSOFFERS - wszystkie wozy w Le Mans mode
19BMW99 - 1999 BMW LMP (w trybie treningu)
1999AUDI - 1999 AUDI roadster (w trybie treningu)
TOYOTA1999 - 1999 Toyota (w trybie treningu)
DEBORACING - Debora car (w trybie treningu)
1999CHEATCARS - ?
ALLTRACKSPLEASE - ukryte trasy w arcade mode
ALLTHECARSNOW - wszystkie wozy w arcade mode

Lego Rock Raiders

Wpisz w głównym menu:

LRRWARP - wszystkie levele
LRRMONTY - kurczę, skąd tu tyle potworów?!
LRRVE - dostęp do wszelkich pojazdów

NBA Live '99

Wejdź do ROSTERS i wybierz "Create Custom Team". Wpisz tam jedną z poniższych nazw:
Europals, Coders, Earplugs, Idlers, Pixels - ukryte teamy!

Wpisz: **PLAYGROUND** w Team Select - aktywizujesz Playground Court.

Wpisz: **ILOVELAG** w głównym menu, kliknij na Multiplayer - specjalne menu dla grających w Internecie.

Nerf ArenaBlast (updated)

Naciśnij ~ (tyldę) i wpisz:

god - godmode
allammo - 999 amunicji dla każdej broni
fly - latamy!
ghost - przechodzimy przez ściany
walk - anuluje działanie fly i ghost
behindview 1 - widok w TPP
open [xxxx] - wczytuje mapę o nazwie xxxx, gdzie xxxx to: AR-Asteroid; AR-Barracuda; AR-Luna; AR-Orbital; AR-Sequoia; AR-Sky; AR-Tut; Autoplay; Entry; Nerf; Nerf-Plaza; PM-Amateur; PM-Asteroid; PM-Barracuda; PM-Champion; PM-Luna; PM-Orbital; PM-Sequoia; PM-Sky; PM-Tut; PMX2-Luna; PMX-Asteroid; PMX-Luna; PMX-Orbital; RR-Amateur; RR-Asteroid; RR-Barracuda; RR-Champion; RR-Luna; RR-Orbital; RR-Sequoia; RR-Sky; SH-asteroid; SH-Barracuda; SH-Luna; SH-Orbital; SH-Sequoia; SH-Sky; SH-Tut;

Odium (Gorky 17)

Naciśnij Shift + F10, wpisz: give me all. W efekcie masz wszystkie bronie i nieskończone życie. [Uwaga: tips testowany na amerykańskij wersji Gorky 17 - Odium - i nie wiadomo czy będzie działał w wersji europejskiej tudzież polskiej.]

Outcast

Wpisz podczas gry:

HOKKUSPOKKUS - to aktywizuje konsolę. Wejdź do niej naciskając F12 i wpisz:

ARSENAL - wszelka broń
WEAP_LEV#_AVAILABLE Y - dostajesz broń # o zasięgu Y
AMMO_FLOW - amunicja na maksa
DYNAMIT - dynamit
KILL_SOLDIERS - wykańczasz wszelkich wrogów w tym levelu
IAMINVISIBLE - niewidzialność
BENNY - clipping mode on/off
FLY - latamy. Wpisz ponownie cheat by go anulować
MEDI - medi pack
HOLO - Ubik-0A
TRIPWIRE - THNDR-STP33
TRACKER - Proxi 130HF
REMOTE - Clapr-T
POW X - zwiększa energię do X (X=0-65553; gdzie ostatnia wartość to god-mode!)
HERO_MONEY - kasa (?)
POINTS - pokazuje ilość punktów
EXTRA_POINTS - pokazuje ilość punktów konieczną do następnego extra questu
COORDS - koordynaty ON/OFF
CUTTERGOTOPOS x,y,z - skok do lokacji o współrzędnych x,y,z
TELEPORT xxx - skok do świata xxx. A oto ich lista: NEIGE = Ranzaar, TEMPLES = Shamazaar, VILLE = Okriana in Talanzaar, MONTAGNE = Motazaar, MARCHES = Okasankaar and Cyana, FORET = Okaar
SAVE_GAME slot_X - zgrywa grę w slocie X
LOAD_GAME slot_X - ładuje grę ze slotu X
PLAY xyz - pokazuje film o nazwie xyz (np. CINEMA.PAK)
QUIT - Quit

Septerra Core

Naciśnij F12, wpisz: imarealweenie - aktywizujesz cheat-mode. Teraz możesz w taki sam sposób wpisywać:

enemies - pokazuje energię wroga (?)
sight" - widzisz swe pole widzenia :)
spy - debug mode

Poniższe kody możesz wpisywać od razu (po naciśnięciu F12), bez potrzeby aktywizowanai cheat-mode.

makethemstopmommie - wrogowie nie atakują
hidetext - tekst znika
fps - ilość fps
mapmaker - zrzuca mapę jako plik w formacie .bmp (może mieć spory rozmiar!).

A oto mnóstwo kodów o nieustalonym dotąd działaniu: wtfwwt, bgiob, perception, lallignore, recovery, strength, vitality, addstuff, agility, imaweenie, babylon, observe, vampire, enemies, english, german, dumpgv, siskel, coeffs, isteal, msteal, points, psyche, scroll, seeall, varset, astat, mheal, rects, rcore, rstat, snorm, sfast, sslow, score, spell, blind, gimme, maxhp, tmtwotfobiwan, level, path, gods, call, core, lall, heal, hdm, hit, run, sdm.

Shogo: Mobile Armor Division

Nowe cheaty - poza pierwszym - wymagają jednak upatchowania gry do wersji 2.3!

Naciśnij s (lub t, jeśli s nie działa) i wpisz:

mpmech - zamieniasz się w dziecko ;))
mpadmiral - zamieniasz się w admirała Akkaraju
mpkirra - zamieniasz się w Kirę Akkaraju
mptoshi - zamieniasz się w Toshire
mpbachuu - zamieniasz się w Baku
mptipses - w katalogu glownym dysku twardego **c:** , tworzy się plik **smadtip.txt** , w ktorym pisza wszystkie cheaty do gry

Nadesłał: *Piotr Karwowski, Orzysz*

JUŻ 15 MARCA NOWA, DOSKONAŁA GRA PRZYGODOWA PO POLSKU W CENIE 79

Scan Vangis 2012 for www.retroreaders.makii.pl

Oryginalny scenariusz, artyzm wykonania i niepowtarzalna atmosfera... oraz naprawdę doborowa obsada.

W rolach głównych:

Gustaw Holoubek - Teodor
Marian Kociniak - Mefistofeles
Władysław Kowalski - Faust

FAUST 7

Siedem dusz będzie zaprzedanych
Siedem dusz będzie potępionych
Siedem dusz musi być zbawionych... Nie licząc Twojej.

Marcellus Faust, to wielki mędrzec i jednocześnie strażnik strzegący tajemnic opuszczonego wesołego miasteczka. Pewnego dnia u jego bram pojawia się postać, która burzy dotychczasowy porządek. To Mefistofeles, potężny demon, mistrz iluzji, kuszenia i podstępu. Gracz wcielając się w postać Fausta musi unikać pułapek zastawionych przez potężnego demona. Zadanie nie jest łatwe. Czeka Cię podróż przez 7 ogromnych lokacji, w których będziesz musiał odkryć 7 wielkich tajemnic i uratować 7 dusz oraz oczywiście siebie samego...

Faust, zajmujący 4 płyty CD, to kolejna obszerna, fantastyczna gra przygodowa mistrzów gatunku z firm Axel Tribe i Cryo - twórców serii Alone In The Dark, Atlantis, czy gry Prisoner Of Ice.

Gra łączy elementy horroru, fantasy oraz czarnego humoru, a jej atmosfera dorównuje najlepszym filmom grozy. Takiego klimatu nie znajdziesz w żadnej innej grze !

4CD

niska cena 79 złotych

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

arxel tribe

multimedia

cryo INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 1999 Cryo Interactive Entertainment • Arxel Tribe • Anne Carriere Multimedia • Wszelkie prawa zastrzeżone • Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00